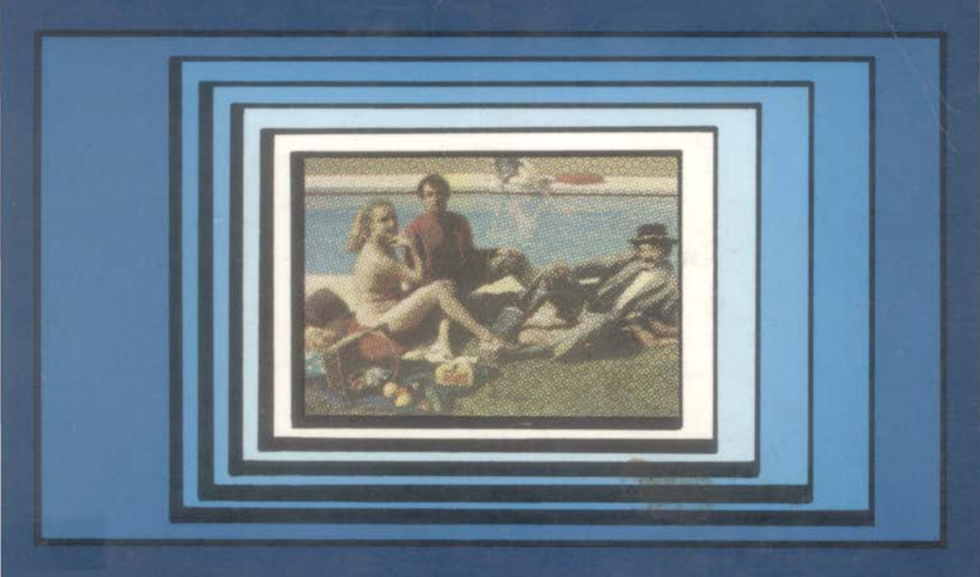
SANTOS ZUNZUNEGUI

PENSAR LA IMAGEN



CATEDRA/UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO

Signo e imagen

Civilisation de l'image? En fait c'est une civilisation du cliché oú tous les pouvoirs ont interêt à nous cacher les images, non forcément à nous cacher la même chose, mais à nous cacher quelque chose dans l'image.

GILLES DELEUZE

Ce n'est pas une image juste, c'est juste une image.

JEAN-LUC GODARD

La promiscuidad y la ubicuidad de las imágenes, la contaminación viral de las cosas por las imágenes, son las características de nuestra cultura.

JEAN BAUDRILLARD

Editorial: Cátedra
Año de Edición: 2003

ISBN: 978-84-376-0815-0

Introducción

En torno a una(s) eleccion(es)

Parece evidente que ante la inflación actual de textos en torno a, sobre, acerca de la(s) imagen(es) conviene anunciar con claridad las pretensiones que rigen las líneas que el lector comienza ahora mismo a transitar.

Digamos de entrada que aquí se ha optado por focalizar la atención sobre los aspectos discursivos de las prácticas icónicas. O dicho con otras palabras, por privilegiar una aproximación a la imagen como *lenguaje,* con lo cual no se pretende dejar de lado, ni mucho menos negar la importancia de los aspectos históricos o tecnológicos. Al contrario, una hipótesis implícita a lo largo de todo el texto sostiene que no existe una potencial «teoría de la imagen» que no se construya históricamente, ni un lenguaje icónico que no se encuentre condicionado por las técnicas específicas del medio.

Si esto es así, la problemática teórica, el debate en torno a los lenguajes (audio) visuales no puede entenderse sino a condición de ver en aquella el lugar de cruce de una evolución histórica y un desarrollo técnico.

No es fruto del azar el hecho de que la misma ordenación del discurso reproduzca cierta secuencia histórica en la parte dedicada al estudio concreto de los diversos medios icónicos. Ni que en buen número de casos haya habido que multiplicar las referencias a las bases tecnológicas de la imagen a la hora de poner de manifiesto sus particularidades discursivas.

Por si esto fuera poco, no se ha vacilado, cuando ha parecido necesario, en incluir una síntesis histórica destinada a poner el acento en determinados aspectos de importancia singular y que corrían el riesgo de no quedar lo suficientemente claros en el recorrido teórico elegido.

Teoría, Imagen

Todo lo anterior lleva directamente a la necesidad de proceder a situar el campo de trabajo de la denominada "teoría de la imagen", área en la que este trabajo pretende encontrar adecuado acomodo.

«Teoría»: «conjunto organizado de ideas referentes a cierta cosa o que tratan de explicar un fenómeno» (María Moliner:*Diccionario de uso del español*, II, 1792)

«Imagen»: «representación de un objeto en dibujo, pintura, escultura, etc». «Figura de un objeto formada en un espejo, una pantalla, la retina del ojo, una placa fotográfica, etc., por los rayos de luz o de otra clase que parten del objeto». «Esa misma figura recibida en la mente a través del ojo». «Representación figurativa de un objeto en la mente» (María Moliner:*Diccionario de uso del español*, II, 90)

Por tanto «imagen» se abre a campos semánticos tan dispares como: ojo, retina, mente, espejo, pantalla, figura, representación. Lo que implica que una «Teoría de la Imagen» deberá ajustar cuentas con estas «realidades» produciendo un «conjunto organizado» de ideas en torno a ellas. Bastará recorrer las páginas que siguen para ver como todas estas problemáticas forman el corazón del libro que el lector tiene entre sus manos, con dos excepciones notables: las imágenes mentales (aunque puede encontrarse una primera aproximación a las mismas en el Tema 1), que interesan de manera primordial a la psicología cognitiva, y las imágenes construidas sobre significantes de naturaleza tridimensional (por ejemplo, la escultura) tradicionalmente excluidas de unos estudios sobre la imagen, que tienden a reducir a ésta última —la mayoría de las veces sin declararlo abiertamente— a su expresión planaria (significante bidimensional, véase en el Tema 7 el punto 7. 2).

Producir un «conjunto organizado de ideas» en torno a la problemática de la imagen se identifica, para nosotros, con el hecho de *pensar la imagen*. O como diría Francesco Casetti con *hacer trabajar la imagen* hasta desvelar que lo que suele abordarse desde la perspectiva de su «naturalidad» e «inocencia» es el lugar donde se ejercita una praxis social —bajo la forma de un lenguaje socialmente

organizado— de importancia trascendental en nuestras modernas sociedades.

Entender así la tarea de una *Teoría de la Imagen* supone oponerse de forma radical a la maniquea oposición entre Teoría y Práctica. Cuando el *Diccionario de uso del español* (II, 1292) opone *Teoría* a *Práctica* señalando que puede hablarse de la primera como «conjunto de conocimientos sobre cierta actividad, separados de la práctica de ella», oscurece la vinculación entre una praxis social y la reflexión sobre la misma.

Desde el punto de vista que hacemos nuestro, en la misma medida en que la *Teoría de la Imagen* se concibe como el lugar de reflexión en torno a la problemática de la significación icónica, es difícil negar la trascendencia práctica de la misma. Ya que de lo que se trata es de producir un conocimiento capaz de generar una competencia operativa dirigida a la «lectura» de las imágenes. Lo que ya es en sí una actividad eminentemente práctica, al menos desde las modernas teorías que requieren una cooperación interpretativa por parte del espectador si se quiere que una actividad comunicativa puede considerarse en su integridad.

Por si lo anterior fuera insuficiente cabe señalar que, aun no habiendo una relación mecanicista entre un *saber interpretativo* y un *saber productivo*, el adecuado control de los circuitos del sentido y la articulación del mismo constituyen una base de primordial importancia para cualquier operación ulterior orientada a la producción de significación. Entender cómo «hablan» las imágenes no capacita en sí para la fabricación de artefactos icónicos dotados de alto poder comunicativo (o significativo, si se prefiere). Pero parece un paso pertinente en el camino hacia una adecuada comprensión de la lógica de funcionamiento de unos *medios* en los que el carácter *naturalista* de la imagen figurativa ha actuado casi siempre como forma de ocultamiento de que, si bien es difícil, por no decir imposible, no producir sentido, es altamente probable hacerlo de manera redundante, desprovista de interés, o de forma poco implicativa por el desconocimiento de un punto nodal: el de que todo discurso, todo texto visual, designa su interlocutor potencial, seleccionando a través de una serie de instrucciones implícitas sus «espectadores ideales» (véanse los Temas 13 y 14 para una profundización en estos aspectos).

La propuesta concreta —que será explicitada más abajo— se orienta hacia la producción de un saber en torno a la imagen, capaz de permitir la edificación de una competencia espectatorial susceptible de *superar la falacia naturalista* de las imágenes para reconocer en las mismas el resultado —convencional, luego dependiente de una lógica

cultural y social— de un complejo proceso de producción de sentido, que se trata de recorrer en sentido inverso produciendo interpretativamente lo que el discurso visual propone en términos generativos (tal y como indica Umberto Eco).

Reconocer, pues, en toda imagen la existencia de una estrategia discursiva (consciente o no, ese no sería el problema), elaborar los conceptos pertinentes para sacarla a la luz, comprender lo que tiene todo discurso de orientación persuasiva, situar al espectador de los medios audiovisiales no como un *lugar mudo* sobre el que se vuelcan infinidad de obras y mensajes sino como *interpretante* (dejamos de lado el sentido que Peirce daba a esta palabra) capaz de contextualizar la actividad de los «medios de masas» y, en último término, susceptible de producir un saber en relación con el universo de la significación.

¿Qué teoría?

Dos grandes líneas de aproximación parecen presentarse a la hora de abordar la producción de un discurso que tome sobre sus espaldas (sus conceptos habría que decir) el peso de producir un saber articulado en torno a la imagen desde la perspectiva de la significación.

Una primera posibilidad consistiría en la elección de una precisa línea de pensamiento, ajustando la globalidad del discurso a una serie de directrices básicas unificadas capaces de proveer una orientación definida. Se trataría , en otras palabras, de presentar una «Teoría de la Imagen» que optase claramente por una conceptualización cerrada en la que elecciones y exclusiones se autoexplicaran.

En los últimos años se han producido, en el marco universitario español, dos valiosas aportaciones que podrían situarse, plenamente, en esta línea.

En primer lugar, el libro de Francesc Marcé i Puig, *Teoría y análisis de las imágenes* (Universidad de Barcelona, 1983) en el que desde una experiencia docente/investigadora en el campo de las Bellas Artes se propone una aproximación al mundo de la imagen en la que el peso del modelo comunicativo se superpone a una teorización concebida sobre la doble base de la Teoría General de Sistemas y la psicología de la *Gestalt.*

Por su parte, Justo Villafañe, en su *Introducción a la teoría de la imagen*, (Pirámide, 1985) intenta producir unos primeros elementos teóricos a través del desarrollo del pensamiento de Rudolf Arnheim y la identificación de los pertinentes elementos morfológicos capaces de constituirse en específicas categorías icónicas.

Pero una segunda posibilidad se abría al tratar de ofrecer un panorama más global de las posiciones teóricas que *cuentan* actualmente en el análisis del lenguaje de las imágenes, lo que implicaba, en sí, una doble atención si se querían evitar los riesgos de un eclecticismo estéril.

Por un lado, era vital que se procediera a una evaluación crítica de las diversas aproximaciones. Por otro, era necesario que todo el análisis estuviera sostenido por un conjunto de hipótesis básicas, principios de investigación y opciones epistemológicas que permitieran que la totalidad del discurso estuviera atravesado por una *línea general* de pensamiento capaz de actuar como principio unificador.

De esta forma se abría el camino a la interdisciplinaridad —como ha dicho un eminente semiótico: «lo visual depende, en buena medida, de lo no visual»— y a las aproximaciones desde múltiples puntos de vista a una misma problemática, sin renunciar, por ello, a la coherencia.

Esta fue la línea que escogimos para la redacción en 1984 de nuestro *Mirar la imagen* —del que este texto pretende ser una actualización—, el cual retomamos conservando su estructura básica pero eliminando aquellas partes de dudosa pertinencia para las necesidades actuales del objeto de estudio, reordenando, sistematizando y corrigiendo otras y, por último, añadiendo las nuevas ideas aparecidas en los últimos años y cuya operatividad para nuestro discurso parecía evidente.

De tal manera que el lector tiene en sus manos un texto nuevo que reformula un saber antiguo y, en buena medida, un ajuste de cuentas del autor con su propio trabajo anterior.

Los presupuestos básicos

Sentadas las bases anteriores, es quizás oportuno exponer de manera mucho más precisa las ideas maestras que sostienen el conjunto del pensamiento propuesto.

En primer lugar, la convicción de que entre los mundos de la *percepción* y de la *significación* no existe una muralla que los separe. Hacemos nuestra la posición de Umberto Eco cuando afirma la imposibilidad de asegurar si es la percepción la que está en la base de la semiosis o viceversa, para sugerir a continuación que la percepción, el pensamiento, la autoconciencia, las experiencias, las experiencias especulares, o la semiosis parecen formar un nudo gordiano difícil de desatar, un círculo en el que no es sencillo encontrar un punto del que pueda predicarse su carácter de origen de los demás.

Baste recordar, en este sentido, dos libros de reciente aparición entre nosotros que desarrollan aspectos relacionados con esta problemática: *El simio informatizado* (Román Gubern, 1987), en donde se plantea la denominada *hipótesis del lago* como núcleo filogenético capaz de disparar la producción icónica a través del reconocimiento del otro; o *Godel*, *Escher* y *Bach* (D. Hofstader, 1987, edición original en 1979) con sus aproximaciones a los fenómenos de la autoconciencia, autorreferencia y funcionamiento del pensamiento humano.

En segundo lugar, la idea —formulada originalmente por E.H. Gombrich en el ámbito de la Historia del Arte— de que la relación entre representación artística y realidad externa puede ser calificada de ilusoria. A lo que habría que añadir, especificando más la idea anterior, el que cada operación figurativa está regulada por convenciones, por articulaciones esquemáticas de lo que ya conocemos, por referencias —en último término— a una *enciclopedia* (entendida en el sentido que le da Umberto Eco). Y que los «esquemas figurativos» dan a la imagen el valor de un acto codificado que elimina el concepto de visión inocente o natural.

En tercer lugar, partiendo de las aportaciones de Gombrich, se postula —a través del debate sobre el iconismo promovido por Eco— la distinción entre *convencionalidad* y *arbitrariedad*, reformulando la confusión que puede derivarse de un trasplante demasiado apresurado de las posiciones de Saussure en torno al signo lingüístico. No para proponer —como hace Umberto Eco— la eliminación de iconismo del concepto «paraguas», sino su nuevo replanteamiento como operación peculiar capaz de producir la ilusión referencial en cualquier tipo de discurso y cualquiera que sea la materia que se elija para su textualización.

En cuarto lugar, la idea —procedente de los trabajos de A. J. Greimas y la escuela de París— de la existencia de un recorrido del sentido único con independencia del fenómeno de su puesta en texto. Lo que obliga a concebir el sentido como un recorrido generativo —en absoluto en el sentido que le da Chomsky a esta expresión— independiente de los lenguajes de manifestación. Sin embargo, esta posición, que da cuenta con gran perfección de lo que denominaríamos estructuras semánticas profundas, se encuentra corregida en nuestra aproximación a través de la toma en consideración de que, sólo entendiendo la manifestación como un «hacer presente la forma en la sustancia», es posible no perder de vista las constricciones que los significantes materiales elegidos imponen al peculiar surgimiento del sentido.

En quinto lugar, la concepción del proceso de la enunciación visual —de toda enunciación— en los términos definidos por Benveniste cuando indicaba que es en el lenguaje donde el hombre se funda como *sujeto*. Es decir, que la subjetividad se encuentra fundamentada en el ejercicio de la lengua. Luego el sujeto de la enunciación no existe —en términos discursivos— sino en el interior del discurso enunciado. Lo que permite establecer una distinción operativa entre enunciadores y sujetos empíricos, rica en consecuencias semióticas.

Sobre estas hipótesis básicas, que actúan como núcleo configurador de la totalidad del discurso que emprendemos en torno a la imagen, nos parece posible dar cuenta de forma coherente de todo un conjunto de maneras de entender aquella, sin renunciar a la exposición de posiciones contrapuestas en la medida en que son sometidas permanentemente a la confrontación con un grupo ordenado y sistematizado de ideas capaces de asegurar un recorrido homogéneo de sentido. Las ideas arriba expresadas forman —para decirlo con un lenguaje semiótico— la base *isotópica* de la aproximación propuesta.

Lo general, lo particular

Desde otro punto de vista hemos tratado de adecuar dos niveles cuya inadecuada compaginación puede dar lugar a la aparición de fenómenos de redundancia. Nos estamos refiriendo a la voluntad explícita de combinar la aproximación en términos abstractos o generales con el descenso a los niveles particulares de la tipología icónica.

Se trata, en un primer momento, de edificar un corpus de conceptos generales procedentes de áreas tan diversas como la psicología de la percepción, la historia del arte o la semiótica, en la convicción arriba expresada, de que el *objeto imagen* puede ser productivamente estudiado desde puntos de vista que al final se descubren como complementarios.

Para, en un segundo movimiento, pasar del nivel abstracto al más concreto, probando la validez de los conceptos antes generados en el terreno de las prácticas particularizadas y, al mismo tiempo, dando cuenta de las *necesidades singulares* que, en el terreno conceptual, surgen del hecho de las peculiaridades derivadas de las manifestaciones de los diversos tipos de expresión icónica.

Con lo que se completa un recorrido que va de lo abstracto a lo concreto, de lo general a lo particular.

PRIMERA PARTE

PERCEPCIÓN E IMAGEN

Ir de la percepción a la ciencia es una perspectiva que parece obvia, en la medida en que el sujeto no ha tenido otra manera de experimentar la captación del ser.

JACQUES LACAN

Para ver hace falta tener la fuerza de producir lo que se quiere ver.

DANIELE DEL GIUDICE

CAPÍTULO PRIMERO

La imagen: realidad de la imagen, imagen de la realidad

1.1. *Evidencias primeras*

El punto de partida de esta introducción no puede ser otro que el recuerdo de una evidencia que, por el hecho de serlo, corre el riesgo de no ser analizada en sus múltiples implicaciones; no hace falta remitirse a datos estadísticos —más del 94 por 100 de las informaciones que el hombre contemporáneo, habitante de las grandes urbes, recibe se analiza a través de los sentidos de la vista y el oído; más del 80 por 100, específicamente, a través del mecanismo de la percepción visual— para caer en la cuenta de que la información y la cultura que se generan en nuestros días tienen un tratamiento predominantemente visual.

Por eso no se debe al azar el que se hable de «civilización de la Imagen» para caracterizar con rapidez el universo comunicativo contemporáneo.

Se hace, pues, necesario proceder a un análisis que sitúe esta expansión de lo visual, fruto en buena medida del crecimiento incontrolado de los *mass-media,* en lo que tiene de particular, poniendo el acento en uno de los puntos claves que la imagen impone con fuerza: su carácter de inmediatez, su apariencia de reflejo especular de la realidad, de duplicación de esta última.

Precisamente a estudiar esta inmediatez, esa confusión —muchas veces interesada, fruto de una ideología asimilada a través de toda la cultura icónica occidental— que tiende a eliminar la distinción entre la realidad de la imagen y la imagen de la realidad, es a lo que se diri-

ge este libro, poniendo el acento en lo que de mediatización y operación transfigurante trae consigo el producir una imagen.

1.2. *Etimologías y definiciones*

Han sido múltiples las definiciones de la imagen que se han dado a través de los tiempos. Ya Platón (*República*, VI) hablaba de imágenes como «sombras, y después los fantasmas representados en las aguas y sobre la superficie de los cuerpos opacos, tersos y brillantes». Dejando de lado las múltiples implicaciones del texto platónico, se puede retener la presencia en el mismo de dos temas claves: la idea de representación y la noción de reflejo especular.

Idénticos temas derivan de un análisis de los étimos de las palabras imagen (del latín *imago*) o icono (del griego *eikon*). De una y otra raíz, se obtienen las ideas de representación y reproducción, por un lado, y la de semejanza (a través del concepto de retrato), de otro. Como puede verse estas primeras definiciones se inscriben en un campo ideológico preciso. Por eso, y en un primer momento parece útil recurrir a definiciones que como la propuesta por Abraham Moles (1981, 20) tienen la virtud de permitir una aproximación descriptiva.

Así, hablar de imagen será hacerlo de un soporte de la comunicación visual en el que se materializa un fragmento del universo perceptivo y que presenta la característica de prolongar su existencia en el curso del tiempo.

De esta definición podemos extraer las ideas de materialidad (aspecto fabricado de la imagen) y su independencia con respecto a los temas u objetos representados (lo que permite la existencia de una historia de las imágenes). A lo que vendría a añadirse el hecho de que, aquí y ahora, la imagen es un componente central de los *mass-media* (su multiplicación y difusión masiva, su repetibilidad infinita).

Por último, se podría destacar su carácter singular de objeto del mundo que tiene la posiblidad, en no pocos casos, de mostrar a la vista, de designar a otros objetos diferentes. Elementos todos ellos susceptibles de ulteriores profundizaciones.

1.3. *Características de las imágenes*

También de la mano de Abraham Moles (1981, 32 y ss.) podemos avanzar una serie de características de las imágenes. Características pensadas para permitir una distinción de los diversos especímenes icónicos en términos cuantitativos, pero que nosotros retendremos en tanto en cuanto funcionan como indicios de problemas de importancia cualitativa.

Así hablaremos de grado de figuración de una imagen (idea de representación de objetos o seres conocidos), de grado de iconicidad (como opuesto al grado de abstracción y que hace referencia a la calidad de la identidad de la representación con el objeto representado), grado de complejidad —prestando especial atención al hecho de que no basta una mera consideración de la complejidad de la imagen en función del número de elementos que la conforman, sino que es imprescindible incluir en este terreno las competencias del espectador—, el tamaño (grado de ocupación del campo visual), los grosores de la trama y el grano, las distintas cualidades técnicas (contrastes, iluminación, nitidez, etc.), la presencia o ausencia del color, la dimensión estética —que introduce a la imagen en el campo que Roland Barthes denominó de la dispersión del sentido— y el grado de normalización (ligado a las prácticas de copiados múltiples y difusión masiva).

1.4. *La imagen en el mundo actual: inflación y ceguera*

Este último aspecto característico nos introduce de lleno en una problemática que conviene esbozar desde las páginas iniciales: el hecho de que, como recuerda Gilles Deleuze, nuestra autodenominada «civilización de la Imagen», sea sobre todo una «civilización del cliché». Y esto puede explicarse en un doble sentido. Por un lado, por que la inflación icónica se edifica sobre la redundancia. Por otro, en un sentido más complejo, por el hecho de que el Poder constituido mantiene muchas veces un interés cierto en la ocultación, distorsión o manipulación de ciertas imágenes, de tal manera que éstas casi dejan de ser un medio de revelar la realidad para convertirse en una forma de ocultarla. Redundancia y ocultación se convierten en caras de la misma moneda. Por si esto fuera poco, insistirá también Deleuze, existe un interés generalizado por «escondernos algo en la imagen». Y ese algo, añadiríamos nosotros, no es sino su aspecto de lenguaje, su carácter de instrumento de persuasión, el que no existen espejos que no sean deformantes, ya que todo acto de lenguaje icónico es fruto, como veremos más adelante, de una estrategia significativa y, por tanto, persuasiva.

1.5. *Para una ecología de la imagen*

En relación con las ideas anteriores se encuentra el hecho de que la densidad visual de imágenes ha crecido en progresión geométrica en las últimas décadas. Abraham Moles (1981, 31 y ss.) ha subrayado la necesidad de comenzar a analizar cómo el tamaño numérico de un flujo —en este caso de imágenes— es capaz de condicionar el

comportamiento humano. De aquí que se comience a hablar de una ecología de la imagen que se ocupa de la presión visual a la que nos veremos sometidos en nuestra cotidianidad. Queremos, de todos modos, aprovechar este apartado para señalar que la invasión icónica combinada con su carácter predominantemente «realista» (derivado del peso de la tradición figurativa en nuestra tradición cultural) es la que ha provocado el equívoco que sostiene que las imágenes comunican de «forma directa», pasando por alto la necesidad de analizar cómo comunican y funcionan los discursos visuales, evitando la proliferación de esa especie contemporánea del ciego vidente.

1.6. *Imagen figurativa e imagen abstracta*

Una distinción importante y primordial es la que se establece entre imágenes figurativas y abstractas O si se prefiere, representativas y no representativas. Después de una reflexión inicial puede decirse que las primeras serán aquellas que contienen información acerca de otros objetos (situaciones, temas, etc.) distintos de su propia materialidad, a través de una operación de subrogación. Por lo que se puede afirmar que las imágenes denominadas abstractas —aun siendo muy concretas— son aquellas que proporcionan percepción, pero no *percepción de* (ver *infra*).

Conviene añadir un caso singular: los *caligramas*, en donde se utiliza la propiedad de las letras de valer como elementos puramente plásticos y como signos portadores de una sustancia sonora. Palabra e imagen, abstracción y figuración, la tautología del caligrama tiende un singular puente entre el mundo de la imitación y el de la pura forma (Foucault, 1981).

1.7. *En torno al concepto de imagen mental*

Aunque no sea un tema específico de la materia que estamos tratando conviene señalar que la imagen mental puede ser considerada desde el punto de vista de la *representación en el conocimiento* (véanse las lecturas recogidas en García-Albea, 1986). Desde este punto de vista no es ocioso, a la luz de la moderna psicología cognitiva, preguntarnos en qué sentido se puede decir que tenemos imágenes de las cosas en nuestra cabeza. La admisión de la existencia del formato-imagen mental implica conocer cuál es el papel específico que éste juega en la vida cognitiva.

Así puede contemplarse la polémica abierta entre partidarios y detractores del formato imaginístico sobre si la imagen mental supone una forma de codificación previa a la proposicional que no lleva consigo una interpretación, con lo que vuelve a plantearse en

este nivel una distinción que fue durante algún tiempo fundamental en los análisis de la percepción (ver *infra*).

En resumen, se trata de dilucidar si la imagen es una forma estructuralmente diferenciada de representación interna, si posee un formato diferente de otras representaciones y si constituye o no una forma funcionalmente distinta de representación mental (véase Kosslyn y Pomeranz, en García-Albea, 1986)

En otro orden de cosas puede subrayarse que para autores como Jean-Paul Sartre (1964) las imágenes mentales presentan un contenido de naturaleza psíquica y no requieren para su aparición de una estimulación física, aunque continúan manteniendo buena parte de las características de las imágenes que podríamos denominar «materiales» (si bien su contenido carece de exterioridad, poseen un contenido sensorial, suponen modelos de la realidad, etc.)

CAPÍTULO II

La percepción visual

2.1. *La visualización de la realidad; explicaciones históricas*

En el camino emprendido un primer objetivo razonable puede ser el tomar contacto con unas nociones básicas, y por tanto mínimamente especializadas, de los mecanismos de la percepción visual en el terreno biológico-psicológico.

En la medida en que la información visual se obtiene por medio de ciertas aptitudes y procesos físicos, biológicos y neuropsicológicos, es necesario familiarizarse con las formas en que los diversos mecanismos perceptivos se relacionan con la realidad ambiente.

En un primer momento, es necesario recordar que a lo largo de la historia de la humanidad se han ido formulando explicaciones muy diferentes del *fenómeno de la visión.*

Desde los neoplatónicos (la simpatía entre el objeto y el ojo), pasando por Aristóteles, Euclides (existe una radiación desde el ojo hacia el objeto), Empédocles o el mismo Platón, hasta llegar a Al-Hazan (es la radiación de la luz la que va hacia el ojo en lugar de ser proyectada hacia él) y a los físicos modernos, como Newton, Maxwell, Hertz o Max Planck (que descubre el fenómeno de la discontinuidad de la energía), se han ido elaborando múltiples *teorías sobre la visión* (una adecuada y sintética descripción puede encontrarse en Gerritsen, 1976), que en no pocos casos han guardado una estrecha relación con los distintos *mitos de la visión* que se han ido construyendo a lo largo de los siglos de manera paralela (véase Pierantoni, 1984).

2.2. *La secuencia de los acontecimientos de la visión*

Una noción, siquiera esquemática de la secuencia de *los acontecimientos de la visión*, es importante para la comprensión ulterior de los fenómenos perceptivos que se asientan sobre dicha base. De la mano de las modernas formulaciones realizadas por Imbert (1983), Henry (1983) y Blakemore (1973), se puede analizar la interacción entre la agrupación de las superficies físicas y su comportamiento en la absorción o reemisión de la energía luminosa y la captación, por parte del ojo humano, de la luz que proviene de los objetos que se encuentran en su campo visual. A esa interacción la denominamos *proceso de la visión.*

2.2.1. El canal visual

Profundizando en esta direción se hace necesario considerar el ojo humano como *canal fisiológico*, destacando su funcionamiento como medio *natural* de paso entre el mensaje emitido y la sensación resultante (Moles y Zeltman, 1975). Canal que, por tanto, se puede caracterizar por disponer de un *umbral de sensibilidad*, uno de *saturación* y estar sujeto a las leyes que ligan el nivel de excitación con la sensación resultante (Moles y Zeltman, 1975, 58)

Desde esta perspectiva el conocimiento de las partes básicas del ojo (córnea, cristalino, iris y pupila, humor acuoso y vítreo, retina) debe contemplar no tanto su aspecto fisiológico, como la importancia de que los mecanismos de la visión tienen como *punto de partida* la formación de imágenes en la retina (Imbert, 1983).

A partir de este momento, es preciso subrayar dos aspectos complementarios:

1) Que sólo una parte de la retina (fóvea) ofrece una imagen enfocada y nítida de la realidad (Blakemore, 1973, 13 y ss.), lo que dota de relevancia especial a la distinción entre *visión estructuradora, visión media* y *visión periférica*, con las repercusiones que se derivan desde el punto de vista de la exploración visual de la realidad (ver *infra*, 3.5.1.).

2) La consideración de la *imagen retínica no como una réplica sino como una proyección del mundo*, lo que la aproxima más a una representación cartográfica que a un reflejo especular (Gibson, 1974, 80 y sig.). Sólo, por tanto, a partir de esos «dos mapas planos», uno en cada ojo, la percepción producirá una representación tridimensional única del mundo (Imbert, 1983). Será, pues, partiendo de la imagen retínica, como se desencadenará la actividad cerebral que conocemos con el nombre de *visión,* buena parte de cuyos mecanismos siguen siendo desconocidos y que puede caracterizarse como el proceso por

el que se descubre lo que está presente en el mundo y dónde está (David Marr, 1985).

2.2.2. Los sentidos como sistemas perceptuales

Complementario de lo anterior es el hecho de que se debe considerar a los sentidos que realizan la extracción de la información ambiente menos como entes pasivos que como *mecanismos activos*. Con lo que la idea de *canal* antes expuesta queda insertada en la formulación más compleja de *sistema perceptual* (Gibson, 1966 y 1979).

Aceptar esta posición implica abandonar la idea de órgano receptor (sentido) para sustituirla por la de órgano estructurado, cambiar la pasividad por la obtención activa de la información, tener en cuenta que un sistema es susceptible de ser sometido a *aprendizaje y maduración*, subrayar la existencia de una serie de «propiedades funcionales» *(affordances)* de los objetos que afectan a las metas y beneficios de un organismo, y destacar que la atención es algo que afecta a la *globalidad* del sistema.

Con independencia de las implicaciones que esta posición tiene en el terreno de la aproximación ecológica a la percepción visual (teoría del estímulo, ver *infra* 3.7.), estas ideas de Gibson ofrecen un amplio tejido de sugerencias que puede ser recuperado mediante aproximaciones que pueden parecer contrapuestas.

CAPÍTULO III

La teoría de la percepción

3.1. *De la imagen retínica a la percepción*

Más allá de los mecanismos neurofisiológicos que la preceden, la *visión* se construye como una fase de organización, final en el momento de la experiencia fenoménica, cuando el conjunto de procesos activados y puestos en juego se convierten en aquella. Los mensajes recibidos por el órgano de la vista —de los que la imagen retínica supone una especie de *acta*— no son sino el comienzo de una compleja cadena operacional destinada a elaborarlos, organizarlos y transformarlos.

Dicho con otras palabras, la percepción se propone responder a cómo es que, al mirar al mundo o una fotografía o una pintura, etc., la imagen recibida por el ojo se convierte en *esa imagen* que caracteriza nuestra percepción espontánea (Rock, 1985). El paso de esa «imagen distorsionada y variable» que es la retínica a la captación del mundo es lo que se conoce con el nombre de proceso perceptivo. En palabras de David Marr (1985, 15), ver no es sino mirar y saber lo que está ahí y dónde.

Por tanto, tras señalar que la imagen retínica es el punto de partida para complejas operaciones neurofisiológicas que tienen lugar en los lóbulos occipitales del cerebro y más en concreto en su córtex estriado, estaremos en condiciones de señalar que la *percepción* se produce *cuando* procesos estrictamente fisiológicos se convierten en *construcciones mentales* —que no pueden confundirse con meros registros directos de la realidad— originadas a través de un proceso de recogida de sensaciones exteroceptivas (véase Gregory, 1973).

3.2. *Propiedades de la percepción*

Una *Teoría de la percepción* deberá aportar respuestas adecuadas a cuestiones como las siguientes: cómo el objeto fenoménico reproduce en mayor o menor medida el objeto físico que lo motiva, el fenómeno de la constancia perceptiva y de la tridimensionalidad del mundo, la captación del movimiento, la atribución de cualidades de valor a los objetos o la influencia de la personalidad en la percepción (Kanizsa, 1980). En otras palabras, explicar su carácter *objetivo, generalizable, permanente* y *ortoscópico* (Luria, 1981).

3.2.1. El fenómeno de la constancia

Uno de los hechos que se impone de inmediato a nuestra consideración es el de que, pese al cambio permanente —de tamaño, de forma, de intensidad— a que se ven sometidas las imágenes retínicas, el mundo en que nos movemos presenta unas características básicas de *estabilidad* que hacen que los objetos que lo conforman no sólo permanezcan iguales a través del discurrir del tiempo, sino que en buen número de ocasiones no se vea alterada la percepción de su tamaño, color o forma.

Un primer problema, directamente relacionado con el esbozado en el párrafo anterior, debe ser planteado y resuelto prioritariamente: la *identidad fenoménica* de los objetos, es decir, la existencia de objetos constantes, permanentes en el tiempo y, por tanto, susceptibles de ser portadores de las cualidades que dan lugar a la existencia de las *constancias perceptivas.*

Como Kanizsa (1986, 13 y ss.) muestra con toda claridad, recogiendo múltiples experimentos, la permanencia fenoménica no depende de la «realidad física externa» sino que se debe a leyes propias del sistema perceptivo. A través de la distinción entre estimulación distal y próximal (imagen retínica) puede establecerse claramente que no hay una necesaria correspondencia entre identidad fenoménica e identidad física, de tal manera que es en la confrontación entre la experiencia visual y la estimulación proximal donde debe buscarse la necesaria correlación.

Sentadas esas bases, es pertienente hacerse con Gibson (1974, 226) la pregunta siguiente: «¿En qué medida podemos ahora explicarnos la percepción de un mundo fenoménico que es adecuado para la conducta?» Evidentemente no hay una sola respuesta teórica a este problema. Y la elección de una u otra pauta de explicación va a depender en buena medida del marco de pensamiento adoptado. Aun a riesgo de adelantarnos a lo que deberá explicarse más adelante podemos avanzar unas líneas de reflexión sobre esta problemática particular.

En lo que hace referencia a la *constancia de forma y tamaño*, los experimentos diversos parecen confirmar la idea de que, aunque no dependan aquellas de forma rigurosa de la forma y tamaño de la imagen retínica, sí existe cierta tendencia a permanecer «constante» a pesar de las variaciones a que se ve sometida esta última. Es lo que Thouless (1931) afirma cuando habla de «tendencia del objeto fenoménico a *regresar* hacia el objeto real»

Una primera explicación tiende a destacar el hecho de que, basándonos en experiencias anteriores, corregimos nuestras sensaciones actuales; lo que nos permite juzgar correctamente el tamaño y/o la forma de los objetos pese a los cambios de la imagen proximal (retínica). Aquí tenemos una primera aplicación de la teoría de la inferencia inconsciente de la que nos ocuparemos en 3.5.

Desde posiciones gestaltistas (ver *infra* 3.6.) se subrayará que la constancia existe aun en el caso de objetos de los que no se conoce su verdadera forma y tamaño. Para esta teoría toda percepción del objeto estímulo implica la consideración paralela de la forma y la orientación, aspectos que aparecen como indisociables. No existe forma que no aparezca orientada.

Como indica Gibson (1974, 236) «cabe suponer que la orientación percibida combinada con la forma aparente determina una forma constante», de tal manera que si la orientación es vista correctamente, la constancia será un hecho. Formulado de otra manera: la constancia no depende ni de la constancia efectiva de los objetos físicos ni de la intervención de la memoria, sino de las condiciones existentes en la estimulación proximal (Kanizsa 1986, 131 y ss.), hecho que se aplica también al problema del tamaño y su relación con la distancia.

3.2.2. Percepción en profundidad

Cualquiera tiene en su vida diaria la experiencia permanente de que el espacio visual posee una estructura tridimensional. Pero basta pensar en el carácter *plano* de la imagen retínica para entender que el paso que media entre ésta y la captación perceptiva de la realidad implica la existencia de una serie de operaciones cuyo carácter es justamente lo que nos interesa poner de manifiesto.

La tradición empirista —en la que se enmarca la teoría de la inferencia, ver *infra* 3.5.— y sus prolongaciones cognitivistas y computacionales plantean la percepción del espacio como una *representación mental* construida a partir de una combinación de indicios actuales y del recurso a la experiencia anterior (véase, por ejemplo, Gregory, 1970). Esos indicios serían facilitados por los mecanismos de enfoque, acomodación del ojo, la separación binocular y el paralaje del movimiento.

Por su parte, los gestaltistas prefieren limitar el alcance del juego de los indicios y la experiencia pasada para plantear la profundidad

como un hecho de la experiencia inmediata, tal y como parece poner de manifiesto el experimento del «campo totalmente homogéneo» de Metzger (ver Kanizsa, 1986, 71 y ss.).

A partir de aquí el problema se traslada a la aparición de los objetos delimitados por superficies compactas y situados en el espacio. Hecho que en la tradición gestaltista —basada en criterios relacionales y de integración— se apoya en la existencia de las discontinuidades provocadas por la falta de homogeneidad en la estimulación global (aparición de los contornos).

Partiendo de esta idea Gibson (1966, 1974) ha aportado la idea del *gradiente textural* que permite distinguir superficies frontales de superficies longitudinales precisamente por la variación de la densidad microestructural (hecho bien conocido por los pintores cuando aplican a sus realizaciones las leyes perspectivas). También la experiencia pictórica nos ayuda a entender el papel que juega la distribución de la iluminación sobre la superficie de un cuerpo produciendo un gradiente textural. Otro tanto ocurre con la «perspectiva aérea» (falta de nitidez en la proyección retínica de objetos distantes a causa de las variaciones en la refracción y absorción de los estratos de aire interpuestos).

3.3. *Desarrollo de la percepción: lo innato y lo adquirido*

Un tema debatido hasta la saciedad es el papel de *lo innato* y *lo adquirido* en la percepción. Sin perjuicio de lo que se expondrá a continuación, podemos acercarnos a esta problemática analizando sus implicaciones en lo referente a los problemas de la constancia y la profundidad.

La constancia, ¿es algo innato o se va aprendiendo a captarla? Admitir esto último, dirán los innatistas, equivale a decir que la constancia se refiere al conocimiento de las cosas y no a cómo éstas aparecen ante el observador. Pero la constancia, insisten, es un problema de *percepción*, no de *conocimiento*.

Por su parte, los empiristas contraatacan señalando que la separación entre percepción y conocimiento es arbitraria: percibir no es sino realizar una actividad cognoscitiva y, aunque sea cierto que es difícil probar el papel de la experiencia en los fenómenos de la constancia de la forma o el tamaño, este hecho no invalida su posición.

¿Qué sucede con la percepción en profundidad? Pruebas como las del «despeñadero visual» parecen inclinar la balanza hacia el lado que afirma que la captación de la profundidad existe desde el inicio mismo de la vida autónoma de un organismo. Pero que el *aprendizaje* —y esto nos interesa particularmente— *juega un papel importante en la contemplación de las imágenes*, ante las cuales el obsevador desarrolla una doble conciencia: de estar ante una «representación realista», es decir, tridimensional; y de estar ante una mera agrupación de líneas,

colores, es decir, una superficie plana. De hecho todo pintor a la hora de representar algo puede elegir entre dos estrategias:

a) representar en perspectiva, basándose en la información retiniana,

b) hacerlo en función de lo percibido, asentado en la idea de la constancia (baste recordar la pintura infantil).

Con todo, nadie niega que el desarrollo supone a la vez un enriquecimiento cuantitativo y una profunda reestructuración cualitativa de los fenómenos perceptivos. Baste pensar en la importancia que tiene la «represión de las distorsiones» para lograr una percepción útil (Ehrenzweig, 1976, 179) o el juego que da la introducción de la palabra, con la radical alteración que esto supone en el terreno perceptivo al introducir una designación y categorización de los objetos. En último término, donde el animal se limita a cumplir con estructuras que no tiene que plantear, inventar o encontrar, el ser humano debe elaborar respuestas a estímulos; respuestas que incidirán sobre estos estímulos modificándolos. Paralelamente, la experiencia permite el almacenamiento de respuestas prefijadas —o de elementos que permitirán responder a situaciones nuevas— que se conocen con el nombre de hábitos. La permanente dialéctica entre lo viejo y lo nuevo es precisamente lo que autoriza al ser humano a hacerse nuevas preguntas y a encontrar respuestas satisfactorias.

3.4. *Explicaciones tradicionales de la percepción*

A la pregunta de ¿cómo llegamos a saber algo del mundo y hasta qué punto es válido o no fiarse de este conocimiento? han existido dos respuestas básicas en nuestro ámbito científico-cultural:

a) La empirista (Hobbes, Hume, Locke) que destaca el papel de la experiencia y la asociación de ideas, y considera la mente una «tabula rasa» sobre la que la experiencia escribe. Para esta teoría el perceptor nunca está determinado completamente por el estímulo físico (Gombrich 1980, 60). El ojo no se comporta como en un espejo y las sensaciones no son sino indicios (*clues*) que deben ser interpretados adecuadamente.

b) Para los innatistas (Descartes, Kant, por ejemplo) la mente humana posee *ideas innatas* acerca de la forma, el tamaño y otras propiedades de los objetos, pues, de no ser así, ¿cómo se podría aprovechar la experiencia sensible?

3.5. *Inferencia y percepción*

La teoría de la inferencia entronca directamente con las posiciones empiristas, ampliadas por el concepto de *«inferencia inconsciente»* tomado de Herman Von Helmholtz, para el que las percepciones se planteaban como condiciones *más o menos ciertas* (por tanto, se trata de un asunto de probabilidad), en función de los datos sensoriales obtenibles y de la dificultad de resolución del problema perceptual concreto planteado.

Por tanto, la percepción se basará en un *proceso inferencial* en el que, mediante la experiencia anterior, se deduce a partir de sensaciones habidas en un momento dado la naturaleza de los sucesos/objetos que aquella *probablemente* representa.

En este marco teórico, nuestra experiencia visual sólo está *parcialmente* determinada por el *input* sensorial que entra en combinación y contraste con la experiencia pasada, las expectativas, intereses y actitud mental del sujeto, etc.

La percepción se concibe como una dialéctica entre sujeto y realidad, entre las propiedades de los objetos y la naturaleza e intenciones del observador. Por eso se habla de percepción como «modificación de una anticipación» (Gombrich) y de un proceso activo/selectivo que depende de las *estrategias cognoscitivas* (atención del observador, intenciones perceptivas) puestas en juego ante la realidad.

3.5.1. La percepción como comportamiento intencionado

De aquí que esta teoría se enfrente al fenómeno de las *ilusiones visuales* (Gregory, 1973, 55 y ss.) a partir de su explicación como una *disfunción de las estrategias.* Descartados los fallos fisiológicos, la ilusión visual no puede ser sino un error cognitivo, una *hipótesis fallida* (ver Gombrich, 1979) con el relato de la disputa entre Zeuxis y Parrasio, págs. 183-184). Pues, como dice Gregory, «no son los hechos, es su descripción la que puede ser distorsionada, ambigua o paradójica» (1973, 90)

Si, como hemos dicho, el proceso de mirar es un proceso activo y selectivo, la operación de extracción de la información ambiente se configurará como una *actividad de tipo exploratorio* que, a través de ojeadas sucesivas no aleatorias —dirigidas hacia la parte *más informativa* de la escena o imagen— permite componer un *esquema integrado* que contenga la globalidad de dicha escena o imagen.

Como dice Hochberg (1983, 93 y ss.) la distinción —ver *supra*, 2.2.2.— entre fóvea y retina periférica juega un papel importante, pues no toda la gama informativa es utilizada simultáneamente por el cerebro, ya que sólo logramos ver nítidamente lo que queda dentro

del limitado espacio de la fóvea. Sólo a través de miradas sucesivas se irá ofreciendo una visión clara del resto de la escena. De esta manera, el sujeto observador estará en condiciones de trazar un «*mapa cognitivo de la escena*» en función de dos fuentes de expectativas:

a) Lo que ha aprendido sobre las formas que puede esperar en el mundo y su regularidad.

b) Las *sugerencias* facilitadas por la periferia de la retina y que sirven de orientación a las distintas posiciones de la fóvea.

Así se explica que puedan pasar desapercibidas incoherencias espaciales en determinadas imágenes, como ocurre con las obras de M.C. Escher o René Magritte, pues sus zonas incoherentes no acostumbran a compararse entre sí (Gombrich, 1968, 193-203).

Para esta teoría, por tanto, el modo en que una persona mira el mundo depende, tanto de su conocimiento del mismo, como de sus objetivos, es decir de la *información que busca*. Es precisamente esa *búsqueda* la causa de que cada movimiento ocular verifique una expectativa y que lo que percibimos de una escena sea el *mapa* que hemos ido recomponiendo *activamente* mediante el ensamblaje de fragmentos más pequeños. Si no fuesemos capaces de producir ese *mapa mental,* apenas tendríamos otra cosa; imágenes momentáneas desorganizadas y discontinuas.

3.5.2. Ver y pensar: integración o diferencia

Es evidente que para esta teoría *la percepción se concibe como una actividad del pensamiento.* Hecho reforzado por las recientes aproximaciones de la psicología cognitiva que insisten en el enfoque computacional (véase, por ejemplo, David Marr y su modelo representacional del marco de referencia para extraer información visual, 1985). Desde este punto de vista la percepción no es sino el *output* final de un procesamiento de información, en el que se transforman una serie de impresiones recogidas por los sentidos, a través de un conjunto de operaciones de carácter formal que tienen que ver con las representaciones simbólicas (véase García-Albea, 1986, 33-38).

Este procesamiento de la información —que parece establecer un paralelismo entre el funcionamiento del cerebro humano y el de las computadoras— debe entenderse en una doble dimensión: cómo extraemos a partir de las imágenes los diferentes aspectos del mundo útiles para nosotros y la necesaria exploración de la naturaleza de las representaciones internas mediante las que somos capaces de captar esa información

La actividad computacional distingue tres fases, según Marr (1985, 320 y ss.):

a) La aparición del denominado «esbozo primitivo», representación bidimensional en su organización geométrica, basado exclusi-

vamente en cambios de la intensidad luminosa (distribución de los valores de intensidad de la imagen detectados por los fotorreceptores retínicos). Los materiales apreciados en este nivel se caracterizan con manchas, terminaciones y discontinuidades, segmentos de bordes, lineas virtuales, grupos, la organización curvilínea y los límites de los objetos.

b) El «esbozo 2 1/2- D», tridimensional pero basado de manera exclusiva en la perspectiva del sujeto receptor y cuyos *elementos primitivos* hacen referencia a la orientación local de la superficie, a la distancia del observador a las discontinuidades en la profundidad y a las discontinuidades en la orientación de la superficie.

c) Por último, la fase final del proceso consistiría en la aparición del «modelo 3-D», que proporciona una visión generalizada del objeto en el espacio y permite al cerebro confrontarlo con el conocimiento alamacenado y catalogado.

Una posición crítica ante la identificación entre percepción y pensamiento se encuentra en Kanizsa (1980, 83-115 y 1986, 279-307). Su ejemplo en torno a las denominadas *figuras imposibles* (Penrose, L. S. y R., 1958) pretende mostrar que, aunque se trate de figuras *impensables*, esta imposibilidad de pensamiento no se extiende a la visión de las mismas. A la inversa, existen ejemplos de cosas que se pueden pensar pero no ver. Para Kanizsa, el ojo razona a su modo, si bien matiza que las leyes que rigen la percepción no son de distinta naturaleza que las que rigen el pensamiento. Sencillamente, se trata de *otras* leyes.

3.6. *La teoría de la «Gestalt»: la forma visual como estructura*

Para los partidarios de la teoría de la «Gestalt», no responde a la realidad el hecho de señalar que la organización perceptual puede ser descrita como el paso de un caos originario a un progresivo aprendizaje organizativo.

Y esto porque *el mundo ya se presenta organizado, de entrada, en virtud de leyes innatas que contribuyen a estructurar el campo visual.*

Su tesis central se resume en la idea de que la percepción visual no es un proceso de asociación de elementos sueltos sino un *proceso integral estructuralmente organizado* a través del cual las cosas se organizan como unidades o *formas* por motivos profundos, en concreto por la existencia de un isomorfismo entre el campo cerebral y la organización de los estímulos. De aquí que la *Gestalt* (forma) sea algo que se «reconoce», al captar una estructura.

El hecho de que la idea de *forma* se asocie inmediatamente con la de *contorno* nos sitúa ante el hecho de que la estructuración del campo visual en unidades independientes se basa en una jerarquización básica: *figura versus fondo*, que permite distinguir el objeto que

sobresale del que queda detrás y que explica que tendamos a percibir como «figura» las zonas silueteadas o más pequeñas, simétricas y verticales u horizontales.

Junto a esta idea central —formulada por Edgar Rubin en 1921— encontramos las *leyes de Agrupación*, formuladas por M. Wertheimer en 1923 y que son la ley de *proximidad* (las partes que constituyen un estímulo se reúnen, en igualdad de condiciones, en virtud de la mínima distancia), de la *igualdad* (entre elementos activos de diferente clase los de idéntica clase tienden a agruparse) del *cerramiento* (las líneas que circundan superficies se captan fácilmente como unidades), del *destino común*, del *movimiento común*, de la *experiencia* (que introduce en el corazón de las posiciones gestaltistas el papel de la experiencia en oposición a los factores autóctonos de la organización perceptiva) y de la *pregnancia*, o tendencia a la organización más sencilla en términos psicológicos (véase Katz, 1947, Marcé y Puig, 1983, Villafañe, 1985 y Kanizsa, 1986).

De acuerdo con esta teoría una forma se caracteriza por ser *aislable*, *destacable*, *cerrada* y *estructurada*, predominando la calidad total como fenómeno sobre las calidades de los miembros (fenómeno denominado de la *intimidad* de la forma).

Conviene precisar que el fenómeno anteriormente analizado de las *ilusiones visuales* recibe una diferente explicación desde estas posiciones. Köhler avanzó la *teoría de la saciedad* o de la fatiga. Teniendo en cuenta que cada organización perceptual es determinada en el cerebro por un proceso neuronal distinto, si éste llega a saciarse eso supondría que el cerebro se resistiría a su manifestación posterior, bloqueándose el proceso neuronal y abriéndose las puertas a la aparición de otra organización perceptual a la que el estímulo pueda conducir igualmente (caso de las figuras reversibles). La crítica más adecuada que se puede hacer a esta explicación pone de relieve el que con cierta frecuencia, si el sujeto no cae en la cuenta de la ambigüedad de la figura, la inversión no llega a producirse, con lo que pierde validez la teoría de la fatiga.

La teoría de la *Gestalt* posee la enorme virtud —más allá de ciertas formulaciones muy rígidas— de ofrecer elementos de organización básica del entorno visual, constituyendo, probablemente, «una primera reducción de la información, encaminada a la constitución, en nuestra experiencia, de estados relevantes diferenciables para el sistema» (Marcé y Puig, 1983, 77)

3.7. *La aproximación ecológica a la percepción visual*

La teoría de la extracción de la información de James J. Gibson —denominada por algunos del «realismo ingenuo»— parte de un intento de explicar la percepción del entorno de manera alternativa a

cualquier teoría basada en indicios, en el procesamiento cognitivo, o en el juego doble de la memoria y el innatismo.

Para Gibson la captación del entorno se realiza de *forma directa*, sin ningún tipo de mediación (sea representativa o computacional) por parte del organismo.

3.7.1. Teoría del estímulo

Para Gibson (1979) la percepción es un *acto psicosomático* que implica a un observador vivo. Es además —en oposición a la idea de los perceptos discretos— un acto *ininterrumpido*. A diferencia de las teorías tradicionales que hablan de que se perciben formas, colores o situaciones, Gibson afirma que lo que se percibe son *lugares, objetos, sustancias* y *acontecimientos* (cambios), de aquí su «realismo».

También reformula el concepto de información. Esta no se transmite, sino que *está ahí*. Es inagotable. Y no es específica con respecto a la energía. La información puede ser la misma, pese a un cambio radical en la estimulación obtenida. Por tanto, las ilusiones visuales no se deben a una *mala información* sino al hecho de que no se ha extraído *toda* la información disponible, dado que un mismo estímulo puede contener dos o más valores de estímulo-información (1966, 248)

El sistema visual organizado como un sistema perceptual (ver *supra*, 2.2.3.y Gibson 1979, 245-246) detecta tanto la persistencia como el cambio, extrayendo las *invariantes* de estructuras del flujo de la estimulación aun sin dejar de caer en la cuenta de dicho flujo. La comparación y juicio de la teoría de la inferencia —lo que había entonces y lo que hay ahora— se sustituye por la simple detección de las invariantes (1979, 247). Como dice Gibson, cuando un niño observa cómo juega un gato desde distintos puntos de vista, lo que percibe es el gato como invariante y no sus diferentes aspectos ligados al punto de vista de observación. (Gibson 1979, 273).

Por último, Gibson reformula la dicotomía entre experiencia presente y pasada al afirmar que el curso de la experiencia no consiste en un presente instantáneo y un pasado lineal que se aleja. No existe, dice, línea divisoria entre presente y pasado, percibir y recordar, añadiendo que quizás la distinción nos venga dada por el lenguaje y su categorización.

3.7.2. Mundo visual y campo visual

Cualquiera que sea la opinión que se tenga sobre la óptica ecológica de Gibson —y existen rechazos radicales a la misma— es difícil negar el interés que presentan un par de conceptos definidos por él: *campo* y *mundo visual* (Gibson 1974, 47-68).

Tanto uno como otro son fruto de nuestra actividad visual, pero mientras el *mundo visual* responde al ámbito de la vida cotidiana, al mundo de nuestra experiencia consciente, el *campo visual* requiere para su visualización una actitud más analítica e introspectiva: tratar de ver el mundo, como si de un cuadro se tratara, como formado por superficies coloreadas, separadas por contornos. En este sentido la experiencia del *campo visual* es un *correlato razonablemente fiel de la imagen retiniana* (Gibson 1974, 67)

Las diferencias entre uno y otro se establecen en múltiples niveles: mientras que el *mundo visual* es *ilimitado*, *continuo*, *sin centro*, *estable*, amueblado por objetos *constantes en su tamaño y forma* y dotado de *formas en profundidad*, el *campo visual* es *limitado*, *orientado en relación a sus márgenes*, *su dirección-desde-aquí es susceptible de cambio*, presenta una *escena en perspectiva*, *las formas carecen de profundidad* y se *deforman con la locomoción*.

Se suele decir que el *campo* se siente y el *mundo* se percibe o que el primero es *visto* y el segundo *conocido*. De la misma manera que suele subrayarse la vinculación del *campo visual* con determinadas técnicas perspectivas de representación gráfica. En cualquier caso, baste hacer notar que si una teoría de la percepción se elabora sobre los análisis del campo visual es para desembocar en una explicación de la percepción del mundo visual. Ya que, como dice Gibson (1974, 68), «lo que hace falta es una teoría de la visión objetiva».

3.8. *Hacia una teoría integradora de la percepción*

Si bien es cierto que las dos concepciones dominantes hasta nuestros días en el terreno de la psicología de la percepción han sido la teoría de la inferencia y la de la *Gestalt* —con un reducto pequeño y resistente para las formulaciones de James J. Gibson— es un hecho que, en los últimos años, de la mano sobre todo de los investigadores americanos, comienza a extenderse una posición que podríamos calificar, sin ambigüedades, de ecléctica o integradora.

Un buen ejemplo lo ofrece la obra de Irvin Rock (1985) que, aun manteniendo una clara relación con las posiciones derivadas del desarrollo de la inferencia, no vacila en hacer suyas determinadas posiciones más o menos relacionadas con la escuela de la *Gestalt* o con la teoría del estímulo.

Para Rock, si las cosas parecen lo que parecen no es sino a causa de las operaciones cognitivas que se efectúan sobre la información contenida en el estímulo. Y esto se realiza a través de una progresiva complejización que se desarrolla en varias fases. La primera parte de la organización retínica de la «vista», cuyo aspecto ambiguo revela, sin embargo, una cierta organización primaria (figura/fondo; agrupamientos) de carácter «gestáltico». Estos *perceptos fugaces* son rápidamente sustituidos, en una segunda fase, por otras percepciones capaces de representar más verídicamente el mundo (aparición de fenómenos de constancia) y que llevan a la aparición de «representaciones» mundo-realistas que son preferidas a las que no lo son. Una tercera fase permitiría integrar el papel de la memoria que, al hacer emerger unidades figurativas, jugaría un papel muy importante en el enriquecimiento. Una última fase, percibida ya la forma organizada, permitiría la integración de otra información relevante. Para Rock, los procesos mentales de la percepción (descripción, inferencia y resolución de problemas) son parecidos a los del pensamiento (ver *supra* 3.5.2.).

Pero donde mejor se percibe su carácter ecléctico es a la hora de pronunciarse sobre si fenómenos como el de la constancia o la captación de la tridimensionalidad son innatos o adquiridos. Así admite que tanto la constancia de la forma, como la de la luminosidad parecen estar determinadas congénitamente, de la misma manera que afirma que nacemos dotados del supuesto axiomático de estar en un mundo tridimensional, pero sin negar que, aprendemos a usar ciertos indicios y a interpretar con mayor precisión esas pautas congénitas. En este sentido es útil la distinción propuesta entre capacidad de razonar y uso de la misma. Sin duda, la primera no depende de la experiencia, pero su puesta en juego, sí.

CAPÍTULO IV

Cultura, percepción e imagen

4.1. *Diferencias en la percepción del medio: raza y/o cultura*

Desde el momento en que la percepción se concibe como un proceso activo en el que se implica la globalidad de la persona, no puede dejarse de lado la relación existente entre las estructuras cognoscitivas planteadas por el sujeto y el marco en que estas se ejercen. Porque en todo acto perceptivo se involucra el sujeto perceptor en tanto que animal histórico y cultural. Presente y pasado, futuro como proyecto, deseos e intenciones inconscientes, todo viene a configurar el «plan perceptivo».

Pero esas proyecciones y expectativas, esa herencia con la que se trabaja, se generan en un entorno cultural que plantea una serie de problemas que deberán ser resueltos. La teoría de la percepción se enfrenta así al problema de los condicionamientos culturales.

Como puntos de partida pueden escogerse razonablemente los siguientes: un abandono de las tesis del absolutismo fenomenológico («el mundo es como aparece y aparece para todos igual») y de su variante sofisticada del etnocentrismo, una capacidad para tratar de ver cada cultura en función de su particular sistema de valores y una distinción inicial entre percepción del espacio y representación del mismo.

Pasaremos revista a buen número de experiencias que pueden ilustrar adecuadamente estos temas.

De hecho, la búsqueda de explicaciones para las diferencias existentes entre diferentes culturas a la hora de percibir el espacio ha solido oscilar entre basar aquellas en las diferencias raciales o atribuirlas a causas estrictamente culturales.

4.1.1. La superioridad perceptiva del indígena

La expedición de la Universidad de Cambridge al Estrecho de Torres, efectuada a fines del siglo pasado, trató de realizar toda una serie de pruebas sobre la agudeza visual de los indígenas y compararla con la de los europeos. Resumiendo las complejas pruebas realizadas por Rivers (1901), se puede sacar en consecuencia que en éstas se puso de manifiesto una notable superioridad de los nativos en el terreno de la agudeza visual (capacidad de observar como distintos dos puntos muy próximos uno de otro). Comprobada la identidad de la estructura anatómica de la retina entre ambos pueblos, la explicación sólo podría ser que *las diferencias perceptivas se debían al hecho de realizarse la identificación de objetos en base a configuraciones distintas.* Como señala Viqueira (1977, 55): «Estas configuraciones, que permiten una acción más eficaz en un medio dado y en actividades culturalmente importantes, son el producto de reestructuraciones obtenidas bajo un intenso vector situacional.» O expresado con otras palabras, la mayor facilidad para la identificación de buques en el mar abierto, mostrada por los nativos en relación con los ingleses, parecía relacionarse con el hecho de tratarse de una actividad culturalmente importante para estos pueblos. Como parece probar el que si a los ingleses se les indicaba la presencia de los buques terminaban viéndolos tras un periodo de aclimatación.

Parece, pues, evidente que la identificación de objetos —al menos cuando esta identificación juega un papel primordial en la organización vital— se realiza sobre la base de configuraciones diversas en función de las diferentes situaciones.

4.1.2. Ecología e inferencias visuales

En 1966, Segal, Campbell y Hertskovits realizaron un complejo estudio intercultural en un intento de *relacionar las alteraciones ecológicas con las diferencias en las agudezas visuales*: descartando los aspectos raciales, Segall *et al.*, avanzaron tres hipótesis «ecológicas» para explicar la diferente susceptibilidad de los diversos grupos humanos ante una serie de ilusiones visuales:

1) La hipótesis del «carpentered world» (Segall *et al.*, 1966, 88) que facilita la tendencia a caer en la ilusión de Müller-Lyers de sujetos habituados a interpretar imágenes retínicas producidas por objetos tridimensionales provistos de ángulos ortogonales (Segall *et al.*, 1966, 84)

2) El acortamiento de las horizontales que se alejan (ilusión vertical-horizontal).

3) La simbolización de tres dimensiones en dos. Conviene precisar que esta tercera hipótesis es de carácter diferente a las otras dos (ver *infra*), aunque coincida con ellas en los casos de sujetos permanentemente expuestos a imágenes en perspectiva.

La conclusión de Segall *et al.* fue que, en cualquier mente humana, el proceso de percepción básico es idéntico. Sólo difiere el contenido debido a que éste refleja hábitos inferenciales perceptuales diferentes. (Segall *et al.*, 1966, 214)

A idénticas conclusiones permiten llegar las constataciones de Ranke (1897) cuando señalaba la especial habilidad de los indígenas amazónicos para describir configuraciones que para un observador europeo permanecían ocultas en el mare mágnum de la selva virgen. Ranke además, indicaba cómo, inmerso en la misma situación de los indios, llegó a aprender a ver como ellos confirmando —en un momento temporal casi idéntico— las afirmaciones de Rivers (Ranke, citado en Viqueira 1977, 48-51).

4.1.3. En torno a la percepción del color

La *percepción del color* ha sido objeto de numerosos intentos de detectar diferencias culturales o raciales. Así W. E. Gladstone (1858) estudiando la ausencia en la Grecia clásica de nuestros modernos conceptos de color y concluyendo de ello que las diferencias de vocabulario no son sino reflejos de las diferencias en la percepción del color. O Virchov (1879), que mostró la diferencia entre la distinción de los colores y el vocabulario utilizado para nombrarlos.

Umberto Eco (1985) ha mostrado cómo la valoración del espectro cromático está basada en principios simbólicos, es decir, culturales.Pues si somos animales que podemos distinguir colores, somos ante todo animales culturales (Eco, 1985, 173).

Para Umberto Eco, la percepción se sitúa a medio camino entre la categorización semiótica y la mera discriminación basada en procesos sensoriales. De acuerdo con las investigaciones de Jean Petitot, puede admitirse la existencia de un mecanismo cerebral llamado «categorización perceptual», que explicaría por qué el lenguaje verbal es un sistema semiótico tan importante (el *Sistema Modalizador Primario* del que hablaba Barthes).

Mientras que la dificultad para la discriminación de sonidos se acompaña en el ser humano de la habilidad innata para su identificación, en el mundo del color las cosas parecen suceder de otra manera: tenemos una alta capacidad para discriminar colores aunque nos resulte sensiblemente más complejo la categorización de las fronteras entre los mismos.

Para resolver esta discrepancia y volverla operativa en un terreno cotidiano cada cultura procede a realizar una valoración del

espectro cromático que reposa sobre principios culturales y simbólicos generados por las necesidades de la vida práctica.

De aquí su conclusión de que las diferentes maneras en que una cultura dota de sentido el *continuum* cromático, a través de la categorización e identificación de unidades de color, corresponde a diferentes sistemas del contenido. Esto no significa que pueda decirse que los nombres de los colores tengan en sí mismos contenido cromático, sino que deben verse en un contexto en el que múltiples sistemas semióticos —los que constituyen la cultura en cuestión— interaccionan entre sí.

De tal manera que este fenómeno semiótico —la organización de una cultura— afecta, y a veces condiciona decisivamente, la habilidad perceptiva y discriminadora (véanse los casos del texto de Aulus Gellius citado por Eco, o el de los Hanunóo). De la misma manera que el lenguaje determina la forma en que una sociedad organiza sus sistemas de valores e ideas, también condiciona nuestra percepción cromática (Eco, 1985, 175).

4.2. *Diferencias en torno a la representación gráfica del espacio*

Ya hemos señalado que convenía diferenciar la percepción del espacio de las representaciones del mismo. Pues de la percepción del espacio no se deriva unívocamente la manera de representarlo, como si de causa y efecto se tratara. Veamos, en cualquier caso, algunos ejemplos.

4.2.1. Representación y percepción

Curiosamente, en 1933, Thouless apuntó la idea de que la ausencia de perspectiva en profundidad en el arte oriental y la mayor regresión fenomenológica hacia el objeto real que encontró entre hindúes e ingleses, se debía a una diferencia *racial* real en la percepción, diferencia que es la que está en el origen de las divergencias que pueden constatarse entre las técnicas de dibujo orientales y occidentales (Thouless, 1933, 336).

De ser esto cierto, podría afirmarse que en el Renacimiento tuvo que producirse una especie de mutación genética que luego se iría propagando al resto de Occidente. Ya hemos señalado más arriba que, en el caso de imágenes figurativas, el dibujo refleja lo que percibimos, pero no hay que perder de vista que el dibujo se rige por otros factores además de los perceptuales. Baste recordar que si la percepción del espacio no es un hecho puramente visual, tampoco el espacio en el que me muevo es el de un cuadro —aunque sólo sea por el papel que juega la gravedad— y que éste último es una superficie

plana que ocupa un lugar en el espacio. La elección de una forma de representación debe verse menos como un reflejo mecánico de la visión que como el fruto de una serie de elecciones *convencionales* (Segall *et al.*, 1966, 95).

4.2.2. El reconocimiento de la imagen fotográfica

Especialmente interesante es el caso de la experiencia de M.J. Hertskovits (1959) sobre el *reconocimiento de imágenes fotográficas* por parte de la tribu Bush. La dificultad, observada en gentes que no habían visto nunca fotografías para identificar a las personas allí mostradas, le sirvió para poner de manifiesto el grado de *convencionalización* y de arbitrariedad lingüística que encierra la fotografía (Herskovits, 1959, 56) Si a esto le añadimos que el camino hacia la comprensión de la imagen fotográfica puede allanarse con información sobre la forma en que se produce, el carácter cultural de la interpretación parece demostrado (Segall *et al.*, 1966, 33).

4.2.3. Las claves bidimensionales de la tridimensionalidad

W. Hudson llevó a cabo en Sudáfrica una serie de estudios dirigidos a establecer la posible existencia de diferencias interculturales y/o raciales en la percepción de la perspectiva gráfica convencionalmente representada. De este estudio, su autor dedujo que la familiaridad con material gráfico de tipo occidental tenía significativa influencia sobre los resultados, demostrando así *la influencia que la tradición pictórica de un pueblo ejerce sobre su manera de percibir o interpretar determinados materiales gráficos.* (Viqueira, 1977, 80-85).

4.2.4. La conceptualización del espacio

Los trabajos de Abraham Zems (1974) sobre las representaciones de los indios Tchikao, Yanomami y Piaroa, subrayan el hecho de que para la construcción del espacio proyectivo, la visión euclidiana no es sino una de las posibles. En el espacio abstracto y simbólico de la hoja de papel pueden desarrollarse multitud de convenciones estilísticas. De hecho, decisiones como el asignar el arriba y el lejos a la parte superior de la hoja no son sino eso, una convención. Hasta tal punto que Zems señala que apenas pueden mantenerse sino dos *universales* referidos al espacio proyectivo: la bidimensionalidad de la superficie, la izquierda y la derecha.

Todas estas consideraciones tienen la virtud de relativizar los diversos sistemas de representación icónica que el hombre ha ido

diseñando a lo largo de su existencia. Y de unir y separar a la vez la percepción del mundo de los problemas planteados por esos objetos que llamamos imágenes y que forman parte del mundo y que tienen la virtualidad, en su dimensión figurativa, de remitir a aspectos de la realidad distintos de lo que ellos mismos son.

4.3. *La perspectiva artificial: precisiones conceptuales*

Unos párrafos más arriba nos hemos referido a algunas de la diferencias que existen entre la percepción del mundo y su representación en imágenes. De lo que nos ocuparemos ahora es de tratar de establecer algunas de las implicaciones concretas que tiene el *método dominante de representación del espacio* que se ha impuesto a lo largo de la historia moderna de la cultura occidental. Precisamente para mostrar su carácter convencional y las elecciones y exclusiones que subyacen a su utilización.

Conviene no perder de vista que, a lo largo de los siglos, han existido múltiples artificios destinados a producir una representación icónica que una cultura dada considerase adecuada en relación a su sistema de organización del sentido (contenido).

La perspectiva artificial responde a la búsqueda de una solución técnica para representar icónicamente los fenómenos de la tridimensionalidad del mundo natural (profundidad, volumen) en soportes bidimensionales

El *Diccionario de uso del español* (II, 717) habla bajo la entrada «perspectiva» de «vista de una cosa de modo que se aprecia su posición y situación real, así como la de sus partes», lo que orienta sobre la etimología de la palabra (del latín *perspicere* que significa ver claramente, mirar a través de).

Una primera definición de la «perspectiva artificialis» haría referencia al arte de representar los objetos sobre una superficie plana de tal manera que esta representación sea parecida a la percepción visual que se puede tener de esos mismos objetos. Sus presupuestos se basan en la creación de un ámbito perceptivo *aparentemente* tridimensional, que parece extenderse indefinidamente (aunque no infinitamente) por detrás de la superficie pintada objetivamente bidimensional (Panofsky, 1975, 182).

De esta manera aparecen con nitidez las ideas de «mirar a través de» y de «ventana abierta sobre el mundo» que se identifican directamente con la perspectiva. Todos los tratadistas (véase, por ejemplo, Pomponius Gauricus —en Panofsky 1973— o Brooke Taylor, en Pirenne, 1970) recogen esta idea, subrayando el hecho de que a través de las dos hipótesis subyacentes a la representación en perspectiva —que se mira con un sólo ojo inmóvil (*punto de vista*) y que se considera la *intersección plana de la pirámide visual* como una

reproducción adecuada de nuestra imagen visual— se busca la producción de un espacio racional, infinito, constante y homogéneo

4.4. *La «perspectiva artificialis» como abstracción de la realidad*

Panofsky (1973) ha subrayado lo que de «audaz abstracción de la realidad» tienen las hipótesis arriba expresadas. Baste considerar la discrepancia entre nuestra visión binocular y de retina curva con la intersección plana de la pirámide visual propugnada por los teóricos de la perspectiva. Es precisamente en esta discrepancia donde encuentran su asiento fenómenos como el de las *aberraciones marginales* analizados por Pirenne (1970) o Panofsky (1973). Como ejemplo interesante apuntemos las enigmáticas curvaturas que se detectan en los templos griegos y que, rechazada la hipótesis de que obedecen a puros motivos artísticos, debe de ser explicada por la conciencia de los antiguos de la contraposición existente entre perspectiva y realidad objetiva y los mecanismos de la compensación psicológica, que explicarían, finalmente, el hecho de que la curvatura objetiva que aparece en las columnas de los templos griegos parezca, en un primer momento, reforzar la curvatura subjetiva de la retina (Pirenne, 1970, 149 y Panofsky, 1973, 67-68).

Desde este punto de vista la *perspectiva* queda claramente situada como un método de representación que *aspira* —pero *difiere* sustancialmente a la vez— a representar de forma eficiente la profundidad del mundo real, a través de la producción de un «display» bidimensional capaz de generar una imagen retínica *lo más comparable posible* al *«display»* tridimensional formado por el tema objeto del mensaje visual.

4. 5. *Historia de la perspectiva*

Es, pues, bastante evidente la importancia que tiene el *enmarque histórico de la aparición de este fenómeno*, el surgimiento de esta *elección representativa*. Y sirve para mostrar que la «perspectiva artificialis» ocupa un tiempo y un espacio bien determinado en la historia de las representaciones gráficas de la humanidad.

En la antigüedad egipcia (donde se valoraba la representación de las cosas en función de cómo *eran* y no de cómo se *veían* desde un punto de vista dado) o clásica (donde se consideraba el espacio como enemigo de la forma), pasando por la Edad Media, donde los cuadros se consideraban como superficies susceptibles de ser llenadas, o la pintura bizantina fundada en la relación del tamaño con la importancia social de la figura representada, no encontramos un intento de «perspectivizar» las reproducciones icónicas de la realidad. La idea,

introducida en el arte gótico, de la unidad plástica de los cuerpos y el espacio de su entorno, desembocará —de la mano de la reaparición de las teorías aristotélicas sobre la infinitud de la existencia— en las primeras tentativas (Duccio, Giotto, Lorenzzetti) de representar espacios cerrados unificados.

A lo largo de diversos intentos de codificación imperfecta (Italia: Ambrogio Lorenzetti; Países Bajos: Van Eyck) comienza a sistematizarse lo que iba a desembocar en el momento en que el florentino Filippo Brunelleschi (entre 1416 y 1425) construye el primer plano en perspectiva matemáticamente exacto (Wright, 1985, 69-72).

A partir de ese momento y gracias al principio de la *intersección della piramide visiva,* puesto a punto por León Alberti, se alcanza la «racionalización de la impresión visual subjetiva» dando lugar a una «construcción espacial unitaria» y no contradictoria, de extensión infinita (en el ámbito de la «dirección de la mirada»), regida por una ley matemática universal que determinaba el tamaño de las cosas y sus respectivas distancias (Panofsky, 1973, 47 y 1975, 188).

Una historia de la perspectiva no puede dejar de incluir, junto al hecho indudable de que en la cultura occidental ésta ha sido desde el siglo XV el método fundamental de representación del espacio (reforzado por la aparición de la fotografía que se asienta sobre los mismos principios básicos), una referencia a ciertos problemas que no se pueden pasar por alto si se aspira a tener una visión completa de la evolución de la representación icónica; pensemos, por ejemplo, en el fenómeno de la *indeterminación de la imagen perspectiva* derivada del hecho de que el punto de vista único y la intersección de la pirámide visiva llevan a que exista un número infinito de configuraciones que podrían producir la misma proyección si estuviesen colocadas en la adecuada disposición. Es decir, que si se puede calcular cómo resultará sobre un plano de proyección un objeto tridimensional dado, la reversibilidad del plano proyectivo al objeto no está garantizada (Gombrich, 1980, 81-82).

En términos de la historia de la representación este fenómeno ha dado lugar al surgimiento de la *anaformosis*, imágenes que aparecen distorsionadas al ser observadas frontalmente, pero que revelan su mensaje al ser miradas desde un punto de vista lateral (Baltrusaitis, 1955).

Igualmente una historia de la perspectiva debe tomar en cuenta las formas alternativas de representación del espacio como es el caso de las culturas orientales y precolombinas, junto con algunos casos de interés, como la influencia y reescritura de la perspectiva lineal en contextos culturales tan diversos como el japonés (Inaga, 1983).

4.6. *La perspectiva como construcción ideológica del espacio*

Cuando Panofsky (1973) tituló su texto clave *La perspectiva como forma simbólica* estaba apuntando directamente al fenómeno de la representación del espacio como construcción ideológica. Porque si algo es evidente es el hecho de los lazos que existen entre el pensamiento filosófico, político, económico de la época y el momento en que aparece la perspectiva. Con la racionalización de la visión, el arte se entroncaba directamente con las ideas del *quantum continuum* de Nicholas de Cusa que iban a dar paso enseguida a la racionalidad cartesiana de la infinitud del espacio. Otro tanto se podría decir en torno a la idea de *orden visual* introducida por el artificio de la perspectiva y su inmediato corolario social o el *antropocentrismo* construido a través de la idea del *punto de vista como lugar privilegiado* desde el que el hombre observa la realidad.

4.7. *Perspectiva, ilusión representativa y compensación intuitiva*

Un corolario práctico: siendo la perspectiva lineal una ordenación del espacio construida en torno a un centro de proyección definido por un ojo solitario e inmóvil, ¿qué sucede cuando, como tantas y tantas veces, observamos imágenes en perspectiva desde posiciones distintas de ese lugar ideal equivalente al punto de fuga?, ¿no tendríamos una visión deformada de la escena representada? Todo parece indicar que, aunque pocas veces observemos las perspectivas desde el centro de proyección, no por ello disminuye la ilusión representativa.

Pirenne (1970, 183) avanza la idea de que en condiciones normales —que implican la conciencia de estar ante una superficie pintada— ponemos en marcha un proceso intuitivo de compensación psicológica capaz de restaurar el mecanismo de constancia. De hecho ante cualquier imagen —con la excepción de determinados casos de *trompe l'oeil*— somos conscientes, a la vez, de la *escena representada* y de la *representación de esa escena.* La ilusión nunca es total y, como señala Pirenne, debido al hecho de que, cuando miramos binocularmente una pintura plana, los ángulos visuales involucrados no son los mismos para ambos ojos, se puede localizar y distinguir que el cuadro es sólo una superficialidad. A lo que debe añadirse que la conciencia de la superficie de la imagen aumenta a medida que nos acercamos a ella, dificultando progresivamente la compensación psicológica arriba indicada.

4.8. *En torno a las implicaciones psicoanalíticas de la perspectiva*

También el psicoanálisis ha querido *leer* en la perspectiva una expresión de fuerzas psicológicas. Ehrenzweig (1976) ha subrayado cómo entre las distorsiones objetuales —libres de la perspectiva y la constancia del mundo reconstruida perceptivamente— se juega la alternativa entre ambigüedad y constancia, irracionalidad y racionalidad.

Por eso, dirá Ehrenzweig, pueden encontrarse en imágenes como la perspectiva en escorzo del *Cristo Muerto* de Mantegna nociones simbólicas como la muerte y, a la vez, el éxtasis del amor y la procreación.

La perspectiva impone una visión abstracta sobre el «interés libidinoso ante el objeto». El observador, sólo reprimiendo las distorsiones de la perspectiva, será capaz de restaurar las propiedades «reales» (forma, tono y color) de las cosas. (Ehrenzweig, 1976, 221). Pensemos por un momento en nuestra experiencia como espectadores cinematógráficos sentados en una fila excesivamente cercana a la pantalla, en cuyo caso las figuras próximas a los bordes de la imagen se distorsionan y adelgazan. Pero, tras unos minutos de incomodidad, volveremos a ser capaces de apreciar las formas «constantes» de las figuras.

Segunda parte

SEMIÓTICA DE LA IMAGEN

We are not sure whether semiosis is at the basis of perception or viceversa (and, therefore, whether semiosis is at the basis of thought or viceversa...) And, therefore, perception-thought-self-consciousness-experience with mirrors-semiosis seem to be the point of a rather inextricable knot, the point of a circle where it would be difficult to spot a starting point.

Umberto Eco

En un mundo donde el símbolo coincide siempre con su objeto, y donde a éste no se le puede sustituir nunca por pequeños ruidos ridículos o signos escritos en una hoja de papel, signos que, además, nunca tienen nada que ver con otras cosas, excepto en la medida en que imponga esta relación una convención frágil y fortuita, tienen que coincidir la verdad y el sentido, la mentira y el absurdo.

Lars Gustafson

Quien tiene la llave del signo se libera de la prisión de la imagen.

Michel Tournier

CAPÍTULO V

De la semiótica al signo icónico

5.1. *De la percepción a la semiótica*

Si la percepción parece ocuparse de cómo captamos el mundo exterior y la semiótica —aceptemos esta posición como punto de partida provisional— se ocupa del mundo de la significación, no hace falta insistir en el hecho de que captar el mundo no es en absoluto independiente de captar el sentido de las cosas que lo constituyen.

Podemos decir con Umberto Eco (1984, 203) que no estamos seguros de si es la semiosis la que está en la base de la percepción o viceversa. En cualquier caso, admitiendo que no hay percepción que no sea significativa —y los modernos análisis de la psicología cognitiva apuntalan esta idea— más correcto es indicar que la percepción y la semiosis componen un «nudo inextricable», formando parte de un círculo en el que es difícil hallar un lugar que pueda ser definido, con mediana pertinencia, como un punto de partida.

Nuestra posición, en este sentido, implica reconocer que la manera en que el universo aparece ante el hombre como un conjunto de cualidades, dotado de una organización, da lugar al surgimiento de un *Mundo Natural* (Greimas y Courtés 1982, 214) que define un vasto conjunto significante sobre el que se ejerce la actividad semiótica, el análisis de la estructuración de su sentido.

5.2. *Semiótica de la imagen, semiótica planaria*

Desde este punto de vista, no es quizás utópico intentar segmentar esa *teoría y práctica de las mediaciones* que es la semiótica (Nadin,

1984, 166) aislando del *continuum* del campo semiótico *lo visual*. Pero siempre a condición de tener bien claro que *lo visual* se interrelaciona profundamente con lo *no visual* y que una adecuada comprensión de la perspectiva utilizada para el análisis de lo visual tiene inmediatas implicaciones en la manera en que lo no visual es aprehendido y conocido

Entendidas las cosas así, la *semiótica de lo visual* se configura como una parte de esa *macrosemiótica del mundo natural* que constituye con la macrosemiótica de las lenguas naturales el lugar natural del ejercicio del conjunto de las prácticas semióticas (Greimas y Courtés, 1982, 366).

También parece evidente que el campo de la *semiótica de lo visual* desborda ampliamente el campo del análisis de las imágenes, de los denominados textos icónicos. Basta tener en cuenta que el sentido de la vista nos pone en contacto con innumerables textos que siendo percibidos visualmente no denominaríamos, de forma intuitiva, imágenes.

Desde este punto de vista renunciamos a analizar todos aquellos aspectos del *mundo natural* que no estén sustentados en la *especificidad bidimensional de su significante*. A partir de aquí la imagen puede considerarse como «una unidad de manifestación autosuficiente, como un todo de significación, susceptible de análisis» (Greimas y Courtés, 1982, 214).

Algunos autores (por ejemplo, la Escuela de París) hablan de *semiótica planaria* y contraponen a ella una *semiótica de la imagen* constituida por signos icónicos. En esta última, la «iconicidad» se integra de manera natural en la orientación elegida. Puede, por tanto, procederse a una reducción progresiva del ámbito de lo que se denomina imagen en este contexto teórico; primero, todo *texto visual* compondrá un campo potencial de análisis. Luego se reducirá a través de la especificación de su *iconicidad* (semejanza entre la imagen y el objeto enunciado en un *mundo posible*) Y, finalmente, se limitará el campo atendiendo únicamente a los textos visuales de significante bidimensional. Así se hablará de *textos visuales-icónico-planarios* (Ruiz Collantes, 1986, 78-79).

Desde nuestro punto de vista, esta manera de acotar el campo tiene la desventaja de dejar de lado las imágenes abstractas y de presuponer una naturalidad en la *semejanza* (ver capítulo 6), por lo que la mera referencia a una *semiótica planaria* nos parece suficiente para acotar de forma adecuada el campo de trabajo.

Por tanto, distinguiremos (con Greimas y Courtés, 1982), dentro de las semióticas visuales, una *semiótica planaria caracterizada por la bidimensionalidad de sus significantes*, que se abre en una doble dirección de análisis: una en torno a los problemas de la analogía e iconicidad de la imagen y otra centrada en el intento de aislar formas semióticas mínimas especificas que se relacionen adecuadamente con

elementos del contenido (para un análisis más desarrollado de esa problemática, véase capítulo 7.3.).

5.3. *El concepto de representación*

Pero para poder profundizar adecuadamente en estos aspectos deberemos resolver antes un importante problema conceptual: nos referimos a la compleja noción de *representación*, eje en torno al que giran no pocos de los puntos claves del debate sobre la significación de las imágenes.

5.3.1. La representación como función del lenguaje en general

La representación, ateniéndonos a las meras definiciones del Diccionario, ofrece al análisis una serie de acepciones lo suficientemente significativas como para que nos detengamos en ellas: representar se identifica con *evocar* por descripción, retrato e imaginación, con situar *semejanzas* de algo ante la mente o los sentidos, etc. Conviene subrayar que la representación, tal y como la entiende la filosofía clásica, se plantea como una *función del lenguaje en general*, como lo que tiene como función el estar en lugar de otra cosa a través de una representación, *de ofrecer de nuevo* pero transformando en signo (y volveremos sobre esta idea más adelante) lo que ya existe en la vida o imaginación.

5.3.2. La representación en psicoanálisis

El análisis freudiano retomó la expresión *Vorstellung* (representación) del patrimonio de la filosofía clásica alemana, distinguiendo una *representación de cosa* (esencialmente visual) y otra *de palabra* (esencialmente acústica), caracterizando la primera el sistema inconsciente. De acuerdo con este tipo de ideas se podía tener la tentación de ligar las representaciones visuales con los aspectos más irracionales del comportamiento humano. Aunque este tema sólo deba ser contemplado marginalmente a una teoría de la imagen, queremos señalar aquí la prudencia con que debe manejarse el transplante inmediato de términos de un área conceptual a otra.

5.3.3. La representación en la imagen: de la semejanza a la sustitución

Dentro de esta problemática más interesante es preguntarse ¿cuándo una imagen es imagen *de algo*?, ¿cuándo una imagen mantiene una *relación de representación* con el tema que muestra, sea ese tema un «retrato» o una «invención»? (Black, 1983).

Esta relación de representación no puede explicarse ni recurriendo a la *historia causal* de la imagen, ni mucho menos a la *intencionalidad* del autor de la imagen. Pero el centro del debate en torno a la representación se ha construido en torno a la identificación, históricamente importante, entre *representación y semejanza.* Tanto si se trata de la postura más radical basada en un *ilusionismo* de primer grado, como si se maneja un concepto matizado de semejanza (sobre el que se volverá en 6.2.), que señala que la imagen aparece «como si» estuviera presente en ella algo «semejante» al tema representado, la concepción tradicional de la imagen ha tendido a identificar —al menos desde el Renacimiento— representación con semejanza.

Pues bien, Gombrich (1967), a través del doble camino de la historia del arte y la psicología, ha mostrado cómo el factor clave de la representación no está en la relación de semejanza que pueda establecerse entre el objeto y su representación, sino en que ambos cumplan la misma *función. Función de sustitución*, anterior, lógica e historicamente al retrato —semejanza— y donde la creación precede a la comunicación.

Partiendo de aquí, la *representación como sustitución* precisa dos condiciones: *que la forma autorice el significado* con el que se le inviste y *que el contexto fije el significado* de manera adecuada.

De ello se deduce un corolario trascendental: una forma que en un contexto significa algo, en otro contexto puede pasar a significar otra cosa diferente. Lo que quiere decir que existe, en potencia, una convergencia de significados en una misma forma. Aunque sea adelantar un vocabulario que se desarrollará más adelante, es el momento de subrayar el *carácter provisional de la articulación entre expresión y contenido.*

Por tanto, en vista a una ulterior teoría de la significación de las imágenes, replantearemos el concepto de *representación como sustitución*, concepto que engloba el de semejanza. Siempre que hay semejanza hay sustitución (Gombrich: «toda producción de imágenes está enraizada en la creación de substitutivos», 1967, 20) aunque la primera no sea condición necesaria para la segunda, pues como subraya Roland Barthes (1973), la representación no se define por la imitación, y aquella existe más allá de las nociones de «real», «verosímil» o «copia». Y esto es así, por la *identificación profunda entre representación y significación.*

5.4. *Signo y código*

Sentadas las bases anteriores, estamos en condiciones de proponer como primera idea básica la que consiste en reconocer la *significación* como un proceso subyacente en toda *comunicación* (Eco, 1977). De esta manera se independiza el estudio de la significación de los mecanismos comunicativos y se amplía el campo del análisis hasta las áreas de las actividades no intencionales y/o naturales.

De acuerdo con este punto de partida la significación se produce siempre que una cosa *materialmente presente* ante la percepción de un destinatario *represente* a otra cosa *a partir de reglas subyacentes* (Eco, 1977, 35). Pero conviene precisar tres puntos importantes:

a) La cosa representada no tiene por qué existir ni sustituir de hecho en el momento en que el *signo sustituto significante de otra cosa* la represente.

b) El acto de significación es autónomo con respecto a cualquier acto potencial de comunicación.

c) Debe existir un *código* que establezca una *correspondencia entre* lo que *el signo* representa y *lo representado*.

Si nos remitimos a la definición tradicional de Saussure (1945, 129) el signo se define como una entidad de dos caras íntimamente unidas (*necesariamente* unidas, dirá Benveniste): el *significante* (*aspecto material del signo*) y el *significado* (*concepto*). Por tanto, la asociación entre *cosas de órdenes diferentes* (Saussure 1945, 147), significante y significado, producirá el *signo*.

Desde este momento conviene dejar claro que el significado no se confunde con el mundo externo. Las diversas expresiones no significan cosas o estados del mundo (aunque puedan remitir a ellas, ver 5.9.). Los significados se identifican con *unidades culturales*, con determinados aspectos de nuestra organización del mundo.

5.5. *Expresión y contenido*

Procederemos a la sustitución de la tradicional denominación de corte saussureano (signo, significado, significante) por la de *función semiótica*, *expresión* y *contenido*, utilizando la terminología acuñada por Louis Hjelmslev. Como dice Eco (1977, 99-100), cuando un código relaciona elementos de un sistema transmisor (*expresión*) con elementos de un sistema transmitido (*contenido*) se produce la significación a través de la aparición de una *función semiótica*. Y siempre que existe una correlación de este tipo, *reconocida por una sociedad humana*, existe signo.

Por tanto:

a) Un signo no es una entidad física. Esta no forma más que plano expresivo.

b) El signo no es una entidad semiótica fija, sino un *lugar de encuentro* de elementos independientes que proceden de sistemas diferentes y que se asocian a través de una correlación codificada transitoria.

Esta concepción del signo retoma las ideas expresadas en 5.3.3. a propósito de la representación, identificando esta última con la significación. Este aspecto de *provisionalidad* del signo (opuesta a la rígida visión del mismo de Saussure) va a permitir introducir los mecanismos que permitan explicar la alteración de la significación en función de un contexto dado.

En este marco el *código* queda definido como el conjunto *convencional* de reglas que permite generar signos como realizaciones concretas (Eco, 1977, 101).

5.6. *Forma, materia y sustancia*

Si antes se ha hablado de expresión y contenido, conviene distinguir en cada uno de estos planos entre materia, forma y sustancia.

Así la *materia de la expresión* hace referencia a la naturaleza material (física, sensorial) del «tejido» en el que se recortan los significantes. De tal manera que cada *sistema de significación* se realiza en una o varias materias de la expresión.

La *materia del contenido*, común a todos los fenómenos semióticos, se confunde con lo que se denomina el tejido semántico, el *universo entero del sentido.*

Por lo que respecta a la *forma del contenido*, ésta se identifica con la manera en que, en un marco cultural dado, se organiza el mundo en categorías dadas, dotando de *pertinencia* al tejido semántico (a través de un juego de oposiciones y diferencias).

Finalmente, esta *forma del contenido* deberá ser transcrita en una materia expresiva dada, cuya *pertinentización* dará lugar a la aparición de la *forma de la expresión.*

Finalmente, se reserva el nombre de *sustancia* para la materia en tanto en cuanto aparece como ya formada. La sustancia surge cuando se proyecta la forma sobre la materia como una red que proyectara su sombra sobre una superficie ininterrumpida.

5.7. *Denotación y connotación*

La *denotación* se identifica con el hecho de que, *según una correlación codificadora dada,* a unos elementos dados del plano expresivo les corresponde de *forma unívoca y directa* una posición pertinente del contenido.

Se hablará de *connotación* cuando el plano expresivo de una función semiótica se presente formado por otro sistema de significación (que incluye a su vez un plano expresivo y un plano del contenido).

Según Eco, la connotación se establece parasitariamente a partir de un código precedente y no puede transmitirse antes de que se haya denotado el significado primario. Se trate o no, en el caso de las denotaciones, de significaciones privilegiadas, no puede identificarse este hecho con la *estabilidad* de las mismas. En la medida en que su aparición parece hallarse en función de las diferentes situaciones comunicativas, el significado denotativo no será nunca absolutamente independiente del contexto.

5.8. *Concreto, general, abstracto*

Parece evidente que en el caso de los signos lingüísticos, por ejemplo, el propio carácter del sistema de significación dota a sus realizaciones concretas de un carácter de *generalización* (por ejemplo, la palabra /árbol/ no se identifica con ningún árbol concreto). Por el contrario, en el caso de los *signos* que denominaremos de momento *icónicos*, éstos parecen apuntar no hacia categorías o clases de objetos, sino hacia objetos precisos, singulares y *concretos*.Ya Platón hablaba de que las imágenes eran imitaciones de «particulares». Pero no debe confundirse (Wallis, 1973, 486) el carácter individual o general de los signos, en tanto que *representaciones,* con la actitud de generalización o individualización de los objetos sensibles cuando funcionen como signos. Siempre que miramos a un objeto, por ejemplo, filmando o fotografiando, actúa como representante de la categoría a la que pertenece y a la que remite.

Además (Bhattacharya, 1984, 225 y ss.) toda imagen puede considerarse una abstracción (recordemos, por ejemplo, la búsqueda del «hombre medio» en el Renacimiento, o la práctica de los retratos-robot policiales), pues, como toda representación, la visual *abstrae* una serie de *rasgos particulares* de una circunstancia dada, aunque esto se realice a través de una estrategia particularizada (ver capítulo 6).

5.9. *El problema del referente: de la presencia al signo*

Y, sin embargo, una de las cuestiones centrales de la semiótica se relaciona directamente con esta problemática. Nos referimos a lo que suele denominarse el *problema del referente,* es decir, a «esos estados del mundo que, según se supone, corresponden al contenido de la función semiótica» (Eco, 1977, 117).

La construcción de una ciencia semiótica autónoma implica admitir que pretender que un significado corresponda a un objeto real es una actitud ingenua. El mundo del contenido es un *universo cultural*, designa la existencia de un *mundo posible* en términos culturales, lo que implica que *la semiosis es capaz de explicarse por sí sola*, pues una unidad cultural nunca remite sino a otras unidades culturales, en una cadena interminable.

Pero en el caso de los signos icónicos, en la medida en que la imagen figurativa plasma un fragmento del mundo real o posible, por su realismo natural y fatal (Bettetini 1982, 103 y ss.), ¿no nos encontraríamos ante casos en que el signo parece «recibir en sí mismo el objeto y presentarlo como tal en su individualidad»? (Bettetini, 1982, 104).

Partiendo de aquí, ¿serían los signos icónicos un tipo particular de función semiótica en donde la *presencia* primaría sobre la *significación*, dando lugar a la integración del referente en el interior del signo? (Casetti, 1980, 145 y ss.). Admitir esta idea, equivaldría a admitir una cierta *naturalización* del signo icónico por su semejanza con los estadios del mundo que supuestamente transcribe incorporándolos directamente.

5.10. *De lo icónico a lo simbólico*

Antes de responder adecuadamente a esta problemática (ver capítulo 6) conviene detenerse brevemente en la contraposición —heredada de Peirce— entre *icónico* y *simbólico*. En esta tradición, los símbolos se basarían en una convención social, mientras que los iconos lo harían sobre una relación de semejanza con el referente.

Adelantaremos —aunque sea el núcleo central del próximo capítulo— que determinados autores como Battacharya (1984) han tratado de trascender esa oposición integrándola en la distinción entre representaciones que usan una serie de relaciones espaciales para representar otras cosas del mismo tipo (mapa congruente como iconicidad) y representaciones espaciales de entidades no espaciales o relacionadas (casos en los que un icono representa clases de objetos que no tienen idénticos mapas) que denominará *simbólicas*. De acuerdo con esta idea toda representación icónico *esquemática* sería simbólica, pues englobaría relaciones espaciales conectadas interiormente por un parecido de familiaridad (cuando un árbol esquemático representa a la categoría general /árbol/).

CAPÍTULO VI

El iconismo: teorías y balance del debate

Como punto de partida para nuestra aproximación semiótica al mundo de las imágenes hemos supuesto que los signos icónicos se distinguían de las otras categorías sígnicas por el hecho de utilizar un significante bidimensional.

A esto hay que unir el que una parte de este continente sígnico parece asentarse sobre una cierta *naturalidad* de la relación que se establece entre los signos y los objetos representados por ellos a través del fenómeno de la analogía de las apariencias.

Esto, en último término, vendría a suponer que las imágenes no guardan la misma correlación con su contenido que, por ejemplo, las palabras, y que la *convencionalidad* que sustenta la significación en las lenguas naturales no sería predicable de los fenómenos icónicos.

Veamos algunas de las teorías que han intentado avanzar por ese terreno.

6.1. *Las propiedades compartidas*

Charles Morris (1985, 59-61) señaló que un signo podía considerarse icónico en la medida en que tuviera las mismas propiedades que su *denotata*. De ser esto así los únicos signos icónicos auténticos serían los *dobles* de los objetos significados.

No es de extrañar que el mismo Morris admitiese la existencia de escalas de iconicidad, lo que permitía hablar de signos icónicos «en ciertos aspectos».

Eco (1977, 327-330), propone reformular esta idea al indicar que los signos icónicos tendrían la propiedad de estimular una estructura

perceptiva *semejante* a la que estimularía el objeto representado por el signo, a través de una selección de estímulos que permiten construir una estructura perceptiva que presenta idéntico significado que la experiencia real denotada por el icono.

6.2. *Teoría de la semejanza*

Por su parte Charles S. Peirce (1931-1935, II, 157 y 1987, 261 y ss.) indicaba que un signo es icónico cuando puede representar a su objeto sobre todo por semejanza. O con otra expresión, icónico es un signo que está en lugar de algo, simplemente porque se le asemeja. Lo que obliga a analizar más de cerca la noción de semejanza.

Ya vimos el carácter problemático de este concepto en 5.3.3., pero en un sentido amplio puede hablarse (Black, 1983, 156-164) de *semejanza* establecida a través de la *comparación* (por copresencia, recuerdo o confrontación) o a través de la *analogía* (ya sea ésta material o puramente convencional).

Remitiéndonos al campo de la geometría, el concepto de semejanza hace referencia a un fenómeno bien preciso: la igualdad de dos figuras, salvo en el tamaño. Lo que implica (Eco, 1977, 330 y ss.) inmediatamente la realización de una operación de *pertinentización* tal que subraye ciertos aspectos (igualdad angular) y vuelva irrelevantes otros (tamaños diferentes) revelando la presencia de unas reglas que deben ser aprendidas y reposan sobre bases *convencionales* (como es el caso de los niños pequeños para los que el tamaño es algo absolutamente pertinente). Otro tanto sucede en los casos de *isomorfismo* peculiar como son los *grafos* que expresan relaciones. Por tanto, *la semejanza se produce y debe aprenderse,* lo que pone de manifiesto su carácter convencional. La aparente *inmediatez* de los signos icónicos deja paso, así, a codificaciones culturales que aseguran el funcionamiento significante de las realizaciones icónicas.

Pero autores como Tomás Maldonado (1975), que toman como punto de partida las posiciones de Wittgenstein que consideran la imagen como «proposición» concreta y material, defienden la validez del concepto de semejanza por su valor cognoscitivo. Precisamente, afirma Maldonado, la ciencia moderna apoya buena parte de sus avances en las ideas de modelización, simulación, categorización y clasificación, apoyadas en la semejanza. Semejanza mayor o menor y relacionada, la mayoría de las veces, con los diversos niveles de precisión técnica.

Los fundamentos epistemológicos de la semejanza llevarían a hablar —retomando la clasificación de Peirce— de *iconos* como vehículos cualitativos de la semejanza que autorizan a prescindir de la copresencia. El valor cognoscitivo de los signos icónicos debería ser confirmado mediante prueba experimental, hecho sólo posible en

aquellos que, como las «huellas», autoricen convenientemente un «movimiento de superposición» o una transformación proyectiva.

Además Maldonado reclama la necesidad de producir una *historia crítica de las técnicas de iconicidad* a fin de mostrar cómo, a través de ellas, cada sociedad ha encarado su relación con el mundo real, haciendo que la reproducción de la realidad material se transforme en realidad comunicativa (y viceversa).

En un ámbito no muy diferente, y situando el estudio de la imagen en un contexto pragmático (el significado de una imagen se revela en función del uso que se hace de ella), Pericot (1985) propone distinguir en el lenguaje icónico un preestadio extrasemiótico, cuyo significado se debería a la semejanza entre el signo y el objeto real. Junto a él, existiría un nivel «simbólico», en tanto que vehiculador directo de unas abstracciones que para ser interpretadas requieren la presencia de unos observadores dotados de la correspondiente competencia, lo que no ocurre con el primer nivel, en el que la analogía jugaría el papel central. Precisamente, es esta especificidad del lenguaje visual la que le convierte en productor de una referencialidad basada en la representación de un mundo real en tanto que guía de aceptabilidad.

Paralelamente al concepto de semejanza suele manejarse el de *analogía.* Sin que consideremos esta última como un «parentesco misterioso» entre cosas e imágenes por la falta de rigor cientifico de tal descripción, deberemos reconocer que entre ambos conceptos existe una *relación práctica de identidad* y en este sentido la analogía puede reducirse, como antes vimos, a operaciones sometidas a reglas (hablemos de semejanza, proporcionalidad, etc.), con lo que quedaría incluida entre los procedimientos que instituyen condiciones necesarias para una transformación, procedimientos que son convencionalmente determinados. (Eco, 1977, 337-338).

6.3. *Teoría de los reflejos especulares*

Un caso singularmente interesante es el que ofrecen los espejos o *reflejos especulares.* Las imágenes producidas por los espejos ofrecen una serie de particularidades que deben ser consideradas: se trata de representaciones *necesariamente* en directo, que remiten al *hic et nunc* en proceso, al presente absoluto que se está mirando, y cuyo uso adecuado en nuestra cotidianidad indica que existe una *pragmática del espejo,* que se ocupa de su utilización y rendimiento (Eco, 1984, 207). Esa interacción perceptiva con el espejo se funda, precisamente, en el saber que estamos *frente* a él.

En otro orden de cosas, el espejo funciona como umbral, como lugar de articulación entre *lo imaginario* y *lo simbólico* (Lacan 1984, 86-93). La aceptación por el niño de la reconstrucción global del cuerpo fragmentado a través de una imagen exterior, que forma el

núcleo de la denominada «fase del espejo», pertenece de lleno a la experiencia de lo imaginario. Sólo más adelante se ingresará en el campo de lo simbólico a través del uso del lenguaje. Por tanto, el lenguaje —la actividad semiótica en sentido amplio— permite al sujeto salir del campo de lo imaginario e introducirse en el mundo simbólico al romper con la identificación, con su imagen, propia del narcisismo primario.

Pero de lo que se trata es de avanzar en torno a la pertinencia semiótica de las imágenes especulares. ¿Puede hablarse de signos, de significación en presencia de las imágenes reflejadas por un espejo?

En la medida en que la referencialización de la experiencia especular es un hecho inseparable de su existencia, el reflejo especular podría considerarse como un *index*, dentro de la famosa tripartición peirciana de los signos en iconos, símbolos e *index*, definiéndose éstos últimos como aquellos que remiten a individuos o a unidades singulares, lo que supone que el signo signifique su objeto solamente en virtud del hecho de que está *realmente en conexión* con él (Peirce 1931-1958, 3.361).

Pero Eco (1984, 202-226) rechazará el *status* de signo para los reflejos especulares, pues en éstos:

a) El referente no puede estar ausente.

b) La imagen no puede producirse *en ausencia* del objeto.

c) La imagen especular no puede usarse para mentir (recordemos su definición de la *semiótica como teoría de la mentira*)

d) La imagen especular sólo se relaciona con su contenido, a través de su *necesaria* relación con el referente.

e) No es independiente del canal en que se forma.

f) *No puede ser interpretada*, sólo el objeto al que se refiere puede serlo.

Lo que no implica que no existan casos en los que los espejos produzcan procesos que puedan definirse como semióticos: es el caso de los espejos distorsionadores que producen ciertas funciones alucinatorias suspendiendo nuestra incredulidad, o determinadas situaciones de utilización de los espejos para crear situaciones deceptivas a través de mecanismos de puesta en escena, y utilizando aquellos como canales para ciertas informaciones.

Como dice Eco, por más que intentemos ligar las imágenes especulares con otros tipos de representaciones icónicas, un *experimentum crucis* marcará la diferencia: las reproduciones icónicas de los espejos no funcionan como espejos. Mientras que una foto, un film o una pintura pueden ser vistos como «más realistas» que el original, no sucede lo mismo con los espejos: el universo especular es una *realidad* que da la impresión de virtualidad; el mundo de la significación es una virtualidad que puede dar la impresión de realidad.

6.4. *Los límites del parecido*

De manera alternativa a las posiciones establecidas más arriba, Eco desde un radicalismo antirreferencialista busca asentar la idea de que los signos icónicos no deben su significación a una pretendida «naturalidad» sino que, al igual que los restantes tipos de signos, funcionan en torno a la idea de *convención social.*

Una primera constatación de la validez de su posición la encuentra Eco (1977, 343 y ss.), de la mano de Gombrich (1979, 42 y ss.), en el hecho de que a lo largo de la historia determinados artistas han ido produciendo «imitaciones» de la realidad, que si hoy las consideramos altamente realistas, no fueron reconocidas ni aceptadas como tales en el momento de su producción. Así sucedió, por ejemplo, con Constable que «inventó» una forma de representación que utilizaba reglas todavía no interiorizadas por la sociedad de su tiempo. Por otra parte, determinadas pinturas primitivas no rinden representativamente ante nuestros ojos al desconocer las reglas de transformación que aseguran el paso del objeto representado a la representación.

La interiorización progresiva de determinadas formas de transcribir la percepción de la naturaleza, termina filtrando ésta a través de un *modelo icónico* como demuestran palpablemente (véase Gombrich 1979, 75. 83-86) los casos del «modelo del rinoceronte» propuesto por Durero o el pintor decimonónico que no *ve* los elementos románicos de la catedral gótica de Chartres).

6.5. *Los códigos de reconocimiento*

Si esto es así, *representar icónicamente un objeto no es sino transcribir mediante artificios gráficos (o de otra clase) las propiedades culturales que se le atribuyen* (Eco, 1977, 345).

¿Y cómo se define culturalmente un objeto? *A través de los códigos de reconocimiento que sirven para identificar los rasgos pertinentes y caracterizadores del contenido.* De hecho es así como se seleccionan los elementos fundamentales del percepto. El esclarecedor ejemplo de la cebra y el caballo (Eco, 1972, 225-226) explica cómo los *códigos de reconocimiento (o perceptivos) tienen en cuenta los aspectos pertinentes que en un contexto dado permiten diferenciar entre sí los objetos.*

Por tanto, no puede decirse estrictamente que las imágenes representen objetos sino marcas semánticas, unidades del contenido culturalmente definidas.

6.6. *Los códigos de representación icónica*

Una vez seleccionados esos aspectos pertinentes del contenido, han de ser adecuadamente comunicados y para eso existe lo que denominaremos un código de *representación icónica,* cuya finalidad es establecer qué artificios gráficos se corresponden con los rasgos del contenido o con los elementos pertinentes destacados por el código de reconocimiento (Eco, 1977, 346).

Conviene precisar que esos artificios gráficos son susceptibles de referirse tanto a lo que se ve del objeto como a lo que se sabe de él o a lo que se ha aprendido acerca de él. Es decir, el signo icónico puede poseer entre los rasgos del contenido expresado propiedades ópticas del objeto (visibles), propiedades ontológicas (presuntas) o meramente convencionalizadas (aquellas conocidas como inexistentes, pero que han sido convertidas en modelo en tanto en cuanto que son eficazmente denotantes) (Eco, 1972, 227-228).

Así se llega a una definición de *código icónico* como el sistema que hace corresponder a un sistema de vehículos gráficos unidades pertinentes de un sistema semántico que depende de una codificación precedente de la experiencia perceptiva (Eco, 1977, 348).

6.7. *Convencionalidad y/o arbitrariedad*

Esta manera de afrontar el problema de la significación en los signos icónicos permite dejar de lado la idea de que estos son un tipo de signos «semejantes a», «vinculados naturalmente a su objeto», etc.

Nos encontramos en presencia de signos que, como todos, están codificados culturalmente —*convencionalidad* — lo que no implica que sean totalmente arbitrarios. Podríamos decir que buena parte de los errores cometidos hasta ahora han procedido de una abusiva identificación entre arbitrariedad y convencionalidad. Los signos icónicos ponen de manifiesto que es posible concebir una serie de signos no codificados arbitrariamente —es decir, que mantienen una relación con su contenido diferente de la que existe en las lenguas naturales— sin que ello implique que la correlación existente no sea cultural y, por tanto, asentada en una convención.

6.8. *Mapa y espejo como estrategias de representación icónica*

Sin embargo, no conviene caer en posiciones absolutistas que desligan radicalmente la imagen de toda referencia. Así, conviene mostrar cómo autores «convencionalistas» (Gombrich, 1975) no vacilan en subrayar el hecho de que los productos visivos del artista suelen actualizar operaciones referenciales. A condición de entender

que dicha referenciación puede concernir tanto a la experiencia del mundo físico como a los elementos procedentes de lo que Gombrich denomina datos perceptivos («mundo óptico» y «apariencia»), y que dependen de variables tan complejas como la experiencia anterior, el interés, las expectativas, e incluso el ajuste del sistema perceptual del observador a las situaciones cambiantes.

Se hace útil distinguir, entonces, entre dos grandes estrategias de producción icónica: *el espejo*, en cuyo campo se incluirían las formulaciones visuales derivadas del uso de la perspectiva artificial (pinturas, fotografías, etc...), y *el mapa* (sistemas cartográficos de representación visual, como puede ser el caso de la pintura egipcia). Allí donde estos últimos nos dan información selectiva sobre el mundo físico, las imágenes construidas en función del «principio del espejo» facilitan información sobre el mundo óptico, presentando la apariencia de unos aspectos de ese mundo.

En el caso de los espejos (Baltrusaitis, 1978) es evidente, por tanto, que las operaciones de referenciación se realizan por medio de las apariencias tal y como son filtradas por el campo visual óptico.

Más interesante, desde el punto de vista que nos ocupa, es el *mapa* que por su aspecto esquemático parece colocarse más cercano a las codificaciones arbitrarias. Sin embargo, se basa en un modo de representación «natural» o referencial tomando como base una específica invariante perceptiva: la orientación (ver Gombrich, 1975 y Palek, 1979). Así las imágenes figurativas edificadas sobre el modelo del mapa se basan en *referencias programadas* al mundo físico. Y tienen la virtud de mostrar cómo las imágenes esquemáticas en cuanto tales no son totalmente arbitrarias (véase el ejemplo de Gombrich, referido a las claves para formalizar la distinción en las representaciones pictográficas de las ciudades fortificadas y «abiertas»), pero su utilización se convierte en convencional en aras de la categorización conceptual.

Con lo que, por otra vía, se llega a conclusiones que matizan las similares de Umberto Eco y que sintetizaríamos en la idea de que «no hay razones para denegar las convenciones pero éstas pueden fundarse sobre bases referenciales» (Calabrese, 1980).

De manera aún más matizada el propio Gombrich (1987, 261-279) ha subrayado la idea de que para plantear de manera adecuada el debate entre naturaleza y convención es necesario proceder a modificar la perspectiva de discusión, reformulando dicha antítesis en términos de la existencia de un continuo entre las facultades naturales y las que denomina «casi imposibles de adquirir».

Mediante la sustitución de la idea de «parecido» por la de «equivalencia» es posible llegar a reconocer que el significado de una imagen quizás dependa menos del «parecido» (que aseguraría el reconocimiento de las formas) que de la captación de esa «promesa de significado» que parece acompañar a toda organización plástica. La

imagen, como dice Gombrich, orienta la proyección que nuestra mente «ávida de significados no cesa de buscar e integrar» (Gombrich 1987, 271).

Sin que deje de ser cierto, sin embargo, que las representaciones que denominamos «realistas» presentan la virtud nada despreciable de que al incorporar a la imagen una serie de rasgos «que en la vida real nos sirven para descubrir y contrastar el significado permiten al artista prescindir de un número cada vez mayor de convencionalismos» (Gombrich 1987, 279).

6.9. *La liquidación del concepto de iconismo*

Como Eco (1977) pone gran cuidado en resaltar, desde un punto de vista semiótico, el concepto de iconismo si se distingue por algo es por englobar un número de fenómenos lo suficientemente amplio y disperso como para resultar operativo.

Por tanto, es lícito hablar de *crisis del concepto del iconismo* ante casos de signos que aun siendo en algunos casos motivados (regidos por la semejanza) no dejan de estar sometidos a las convenciones culturales, de unos que a veces siguen reglas preestablecidas mientras que otros las plantean para instaurarlas, de casos de signos que aun siendo evidentemente convencionales no por ello remiten a hábitos culturales, sino a determinados mecanismos perceptivos (y el caso de los mapas visto en 6.8. ofrece interesantes elementos de reflexión en este terreno).

Nos encontraríamos, pues, ante un concepto «paraguas» capaz de dar cobijo a una colección de situaciones extremadamente abierta. Baste recordar el abismo que media entre las reproducciones de la realidad de corte marcadamente «realista» (la fotografía, ciertas pinturas, etc.) y los esquemas gráficos que *copian* determinados mecanismos de funcionamiento del objeto.

Si a esto le añadimos que también el concepto de *signo* se encuentra sometido a una crisis profunda debido al cuestionamiento de la tradicional correlación fija entre significante y significado sobre la que se fundaba el proyecto de Saussure (Eco, 1977, 359), el panorama se completa.

Abundando en esta perspectiva, Eco plantea la necesidad de mantener una teoría de la significación —a la hora de analizar el mundo de las imágenes— especialmente atenta al peso del *contexto* en el funcionamiento del sentido, no perdiendo nunca de vista el carácter *transitorio* del contrato sígnico que suelda la relación entre elementos expresivos y de contenido.

Además sugiere que las tradicionales clasificaciones sígnicas, como la diseñada por Peirce (su tripartición entre iconos, índices y símbolos), por ejemplo, deberían ser sustituidas por una tipología de los

signos que atendiera a sus *modos de producción,* lo que permitiría atender tanto a los casos de unidades semióticas aisladas como de unidades textuales globales (ver 12.1).

6.10. *Para una reformulación del iconismo*

Desde un punto de vista diferente, Greimas y Courtés (1982, 211-212), rechazan la tradicional noción de iconismo, vinculada como ya hemos visto con la idea de la relación de semejanza del signo con la realidad del mundo exterior (ver *supra* 5.2.)

Y ello por varias razones. En primer lugar, porque una definición de este tipo no señala el signo sino por lo que éste no es, lo que la priva de operatividad, pues los iconos no son sino aquello que no puede ser catalogado ni como símbolos ni como índices. Y a la vez queda encerrada en los estrechos límites de una semiótica del signo que debe ser sustituida por una semiótica del texto (ver capítulo VIII).

Además, indican, porque mantener el tradicional concepto de iconicidad implica considerar que el mundo de las semióticas figurativas debe ser analizada en tanto que es una inmensa analogía del *mundo natural* ; idea bajo la que subyace que si se conoce qué es la «realidad» se conocen los «signos naturales», para terminar diluyendo la semiótica de la imagen en un proceso de intertextualidad que implica a las semióticas del mundo natural y de las lenguas naturales.

Por eso su propuesta trata la *iconicidad* como una serie de mecanismos de los que el discurso se sirve para producir una determinada «ilusión de realidad», un efecto referencial. Esta posición permite designar la *iconización* como uno de los procedimientos a través de los cuales el recorrido generativo del sentido da lugar a la aparición de manifestaciones figurativas (opuestas a las abstractas) a través de la conversión de los temas en figuras y de la adecuada particularización de éstas a efecto de que sean capaces de producir la ilusión referencial. (Greimas y Courtés, 1980, 176-178).

Desde este punto de vista, la *iconicidad* ya no es algo predicable únicamente de los discursos visuales más o menos sometidos a la presión de la analogía o la semejanza, sino que debe entenderse como el *grado más avanzado de las operaciones de figurativización* (que forma con la tematización el nivel de la semántica discursiva del recorrido generativo del sentido) y que sometidas a los adecuados procedimientos sintácticos de actorialización, espacialización y temporalización, terminan confiriendo al texto «el grado deseable de reproducción de lo real».

Esta aproximación permite, por último, entender cómo la «impresión referencial» se funda en la existencia implícita de un contrato enunciativo que regula el grado de adhesión a un discurso en función de las condiciones de *veridicción* en él estipuladas (Denis Bertrand y

J. M. Floch, en Greimas y Courtés. 1986, 109), subrayando, automáticamente, el carácter culturalmente fundado de las operaciones de iconización

Con lo que el concepto de iconicidad queda definitivamente desvinculado de sus lazos con unas específicas familias de signos, para situarse en el nivel de los procedimientos generales de la producción del sentido.

CAPÍTULO VII

Elementos constitutivos, signos, figuras

7.1. *Recortar, fragmentar*

Parece evidente, al menos en un primer momento, que toda aproximación a las imágenes, en tanto que objetos portadores de sentido, pasa por la operación de identificar correctamente los núcleos expresivos susceptibles de ser considerados como portadores de unidades diferenciadas de sentido.

O lo que es lo mismo, toda imagen coloca a su potencial espectador destinatario ante la operación de fragmentación y recorte, como paso básico para el aislamiento de las configuraciones de sentido.

No es de extrañar, teniendo en cuenta las deudas de la semiótica con sus orígenes linguísticos, que para no pocos autores esta operación haya venido identificándose con la utilización del concepto de signo icónico en tanto que unidad mínima repetible y combinable según un código fijado en un sistema dado.

Así, han solido identificarse como unidades sígnicas mínimas lo que no son sino los «constitutivos del significante», tales como el punto, el trazo o el color. De los cuales sólo del último puede decirse que se preste a una cierta clasificación y combinatoria y aun en este caso —dada la existencia de infinidad de matices— prácticamente ilimitada y, en consecuencia, poco operativa (Río, 1978).

En esta misma línea, autores como D. A. Dondis (1976) han desarrollado la idea de la alfabetidad visual, intentando señalar los elementos de ese vocabulario básico que define la comunicación visual como universal, ya que ignora los límites que los idiomas y las gramáticas imponen a los lenguajes naturales. Y así se señalan como elementos básicos de la comunicación visual el punto, la línea, el

contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala, la dimensión y el movimiento (Dondis, 1976).

Pero es evidente que estas unidades susceptibles de elecciones múltiples en su combinatoria potencial no se comportan como unidades de sentido autónomo. Para ello deberemos situarnos en un nivel diferente.

7.2. *Del signo a la figura*

Esas grandes unidades o configuraciones visuales dotadas de sentido suelen identificarse con la aparición de lo que denominaremos *figuras*, aisladas mediante la aplicación de los códigos de reconocimiento a la imagen. Así es posible aislar en el texto visual (ver capítulo VIII, para ulteriores desarrollos de este concepto) unidades culturales de sentido que hacen referencia a lo representado o a la unidad sugerida por la distribución del espacio icónico a través de relaciones de contigüidad e inclusión (Della Casa, 1980). Conviene subrayar que, desde esta perspectiva, debe entenderse la expresión *figura* que abarca tanto expresiones «figurativas» como expresiones no figurativas, en la medida en que se trate de «figuras geométricas» que no tengan analogía directa con los objetos del mundo real.

El problema que plantean las *figuras* es el de su *inventario* (Río, 1978), poque sólo es posible efectuarlo cuando se recurre a acoplar a las «figuras» un significante lingüístico que da lugar a la aparición de un significado de denotación que «nombre» la «figura». Ello implica automáticamente la represión de los rasgos idiolectales (ver 8.4) particulares de cada expresión icónica concreta en aras de una cierta generalización. Desde este punto de vista la imposición de una palabra clasificatoria a la infinita variedad de realizaciones icónicas, aun facilitando su agrupación en «familias», se realiza necesariamente dejando de lado la especificidad plástica de cada figura.

Río concluye que, junto a la necesidad de la identificación de las figuras, se hace necesario devolver a la imagen una serie de elementos constitutivos del significado pictórico y que caracterizan plásticamente cada figura, cargándola de significados de connotación que constituyen su nivel de sentido profundo.

7.3. *Semiótica figurativa y semiótica plástica*

La idea expresada en el apartado anterior de la existencia en las imágenes de *dos discursos autónomos del sentido* ha sido reformulada recientemente por una serie de autores, abriendo unas vías que apenas están empezando a explorarse en la actualidad (Grupo *Mu*, 1979);

Greimas, 1980; Greimas y Courtés, 1982; Greimas y Courtés, eds., 1986; Floch,1986).

El presupuesto básico —con matices diversos— consiste en afirmar la existencia de una *semiótica figurativa* constituida sobre la base de reagrupar los diferentes trazos visuales que componen una imagen, en *formantes figurativos*, a los que dota de un significado, transformando de esta manera las figuras visuales en signos-objetos. Por tanto, los formantes figurativos —elementos del plano expresivo— se constituyen en representaciones parciales de los objetos del mundo natural (Greimas, 1980).

En esta semiótica, como hemos visto, funcionan los conceptos básicos de *imitación* como operación producida por el enunciador del texto visual, y el de *reconocimiento* como actividad cognitiva propia del enunciatario previsto por la imagen.

Y si ese reconocimiento se efectúa, recordará Greimas, se debe al hecho de que la significación que hace posible pertenece a una *lectura humana del mundo* y no al mundo mismo. Precisamente es esa *reja de lectura* la que convierte al mundo en significante permitiendo identificar las «figuras» con los «objetos», funcionando como *código de reconocimiento* (ver *supra*, 6.5.) capaz de hacer el mundo inteligible y, por tanto, manipulable.

Pero la *semiótica figurativa* cuyo objetivo final no es otro que dotar de una interpretación «natural» al discurso de las imágenes, no agota la totalidad de las articulaciones significantes de las ocurrencias planarias (ver *supra* 5.2.)

Porque puede procederse, junto a una aproximación figurativa (que reformula la imagen en series de objetos «nombrables» y se interesa por lo que el enunciador ha querido «decir»), a construir una aproximación plástica interesada en subrayar la idea de que es posible justificar que los colores, las formas, las posiciones en el espacio hablan de otra cosa que de ellos mismos, que es posible distinguir entre significante y significado y que, junto al recorte usual de la imagen en términos del mundo natural (lo *figurativo*), es posible proceder a una articulación del mundo visible o de un universo visible construido en *unidades* que no coinciden con las del mundo natural (*lo figural*). (Véase Greimas, 1980; Floch 1985 y Greimas y Courtés, eds., 1986, 169-170; Floch, 1986).

En la misma medida en que la semiótica plástica toma como tarea dar cuenta de la materialidad del significante de las ocurrencias planarias, al considerar que éstas últimas son espacios bidimensionales articulados y capaces de servir a una significación diferente de la propuesta por su pura lexicalización, su actividad primordial tiene que ser la *construcción del plano de la expresión* de las imágenes. Y decimos *construcción* porque es en la misma operación de segmentación del plano de la expresión cuando la semiótica plástica se consti-

tuye como tal. Se trata, por tanto, de un objeto de conocimiento en vías de constitución.

En el estadio actual del desarrollo de la *semiótica plástica* se distingue entre las siguientes *categorías de la expresión* (Greimas y Courtés, eds., 1986): *categorías constitucionales* (que permiten la aprehensión de una configuración plástica) y *no constitucionales* (que regulan la disposición de las configuraciones ya constituidas en el espacio planario).

Serán *categorías no constitucionales* las *topológicas*, que regulan la disposición de las configuraciones en el espacio y de las que pueden destacarse la *orientación* (alto/ bajo, derecha/izquierda) y la *posición* (periférico/central, englobante/englobado).

Las *categorías constitucionales* se dividen en dos clases: *cromáticas* (de naturaleza constituyente) y *eidéticas* (de naturaleza no constituyente).

Las *categorías cromáticas* juegan un papel constituyente en la medida en que es necesaria la captación de al menos un *contraste* (copresencia sobre una misma superficie de dos términos contrarios de una misma categoría, o de unidades más vastas organizadas de la misma manera) basado en una categoría cromática para el surgimiento de la configuración plástica.

Las *categorías cromáticas* se clasifican en dos grupos: *no graduables* (como, por ejemplo, la *cromaticidad*) y *graduables* (por ejemplo, la *saturación*, la *luminosidad* y la subcategoría acromática/negro/*versus*/blanco).

Las *categorías eidéticas* incluyen a todas aquellas que sirven para definir una configuración plástica de la «forma», como, por ejemplo, el *contorno* (recto/*versus*/curvo) y la *oposición* (cóncavo/*versus*/convexo), etc.

Como señala Greimas (1980) la *semiótica plástica* no es sino un caso particular de las denominadas por Hjelmslev *semióticas semisimbólicas*. Si en los sistemas semióticos simbólicos puede decirse que existe una conformidad entre elementos aislados de ambos planos de la significación (expresión y contenido), en las semióticas semisimbólicas dicha conformidad no se da entre elementos aislados, sino entre *categorías*.

Además, como señala Floch (en Greimas y Courtés, eds., 1986, 169), la semiótica plástica es un lenguaje segundo elaborado a partir de la dimensión figurativa de un primer lenguaje, visual o no, o a partir del significante visual de la semiótica del mundo natural. Y se ocupa del análisis de lo que podríamos denominar «lógica de lo sensible», en términos de Levi-Strauss.

CAPÍTULO VIII

La imagen como texto

8.1. *Del signo al texto: la codificación de los signos icónicos*

A lo largo de los capítulos anteriores, siquiera de manera difusa, se ha ido poniendo de manifiesto la necesidad de replantear, en el mundo de la imagen, la noción de signo para hacerla operativa, lo que implica desembarazar definitivamente a la semiótica de la imagen de sus lazos con la lingüística.

En este sentido se hace necesario reconocer que, junto a la existencia de sistemas de significación que funcionan sobre la base de *códigos fuertes* (lenguas naturales, alfabeto Morse, etc.), hay otros que se basan en *códigos débiles* (cuando las variaciones potenciales son más relevantes que los rasgos pertinentes). Y éste parece ser el caso de la imagen.

Lo que implica la dificultad de aislar unidades pertinentes y catalogables de *una vez por todas* (Eco, 1972, 237). Las configuraciones visuales aparecen así como enormemente dependientes del *contexto* e incluso de su ubicación espacial, lo que supone que las figuras icónicas o plásticas no adquieren su valor de manera inminente en relación con el sistema, sino en función del cotexto y del contexto.

Lo que lleva a Eco (1977, 359) a proponer que las imágenes deben ser consideradas como *textos visuales*, *no* analizables ni en signos ni en figuras. La imagen se presenta como un bloque macroscópico cuyos elementos articulatorios son indiscernibles (ver también Battacharya, 1984, 236-238).

Lo que no quiere decir que haya que renunciar a entender la imagen como un fenómeno de significación. Pero lo que sucede es

que un texto visual puede depender menos de un código que contribuir a instituirlo.

Lo que separa la posición de Eco de la de Río (ver capítulo VII), con la que mantiene no pocos puntos de contacto, se refiere sobre todo al hecho de marcar más claramente que las imágenes son un tipo de signos (de *ocurrencias significativas*) que resultan de la correlación entre texturas expresivas imprecisas y posiciones de contenido vastas y difíciles de analizar, y donde pueden encontrarse artificios expresivos capaces de vehicular diferentes contenidos en función del contexto (Eco 1977).

Desde este punto de vista puede entenderse mejor el funcionamiento semiótico de las *reproduciones de estilizaciones* (tipo expresivo no estrictamente prescriptivo que autoriza múltiples variaciones y del que ofrecen un ejemplo adecuado los iconogramas codificados del tipo «La Virgen», «El Sagrado Corazón», etc...) y sobre todo del fenómeno de la *invención*, tanto en su variante *radical* o *parcial* (cómo nace lo *no dicho* en relación con lo *ya dicho*, ver Eco, 1977, 405 y ss.).

8.2. *La noción de texto*

Todo lo anterior obliga metodológicamente a fijar el alcance del concepto de *texto*, que en una primera aproximación podría definirse como una *secuencia de signos que produce sentido.*

Texto en el que el sentido no se produce por la suma de los significados parciales de los signos que lo componen, sino a través de su *funcionamiento textual.* Noción que, de acuerdo con la Escuela de Tartu, puede predicarse de cualquier comunicación registrada en un determinado sistema sígnico. Partiendo de aquí, Lotman y Pjatigorski (en Lozano, Peña Marín, Abril, 1982, 18) hablan de texto como función semiótica singular, cerrada en sí misma, dotada de un significado y de una función íntegra y no descomponible, resaltando así la solidaridad cotextual que liga entre sí las partes del discurso y que está garantizada por el fenómeno de la *coherencia textual.* Coherencia que en el caso de la imagen debe entenderse como un elemento expresivo, en cuanto que distribuye la información visual, y como elemento del contenido, en la medida que autoriza la actualización de su significado por parte del destinatario del discurso visual (véase Vilches, 1983).

Conviene no perder de vista que en el sentido arriba implicado el *texto* viene a designar una magnitud previa a toda intervención analítica. Será precisamente el análisis, a través del adecuado nivel de pertinencia —hipótesis interpretativa puesta en contraste con el texto— el que terminará definiendo un texto —*el texto del análisis*— constituido únicamente por elementos semióticos conformes con el

proyecto teórico de la descripción (Greimas y Courtés, 1980, 405-406).

Y si bien es cierto que existe un consenso generalizado en el hecho de que las imágenes deben ser consideradas textos, autores como M. Nadin (1984, 337), al subrayar que todo texto implica las ideas de secuencialidad y linealidad, tenderían a oponerlo a la imagen, lugar donde reinan la configuración y el dispositivo topológico. Para Nadin, imagen y texto funcionan de manera diversa en el nivel semiótico, aunque existirían casos —determinadas imágenes de Magritte, la poesía visual, por ejemplo— en la que *secuencia* y *configuración* interactúan de manera singular.

8.3. *La imagen como texto estético*

Continuando con su profundización en torno a los mecanismos de la estructura textual Eco (1977, 416 y ss.) elabora una teoría del *texto estético* que, en buena medida, resulta útil para el análisis de las ocurrencias visuales.

Partiendo de la aportación de Jakobson, se pueden reconocer dos *marcas* que definirían la presencia de lo estético: la *ambigüedad*, como violación de las reglas del código, y la *autorreflexión*, en la medida en que un texto llama la atención sobre su propia organización semiótica. Operaciones ambas —la primera a través de la vinculación con el contexto y la segunda reclamada a través de la individualidad de la imagen— que pueden predicarse, en términos generales, como presentes en gran medida en los textos visuales.

Pero es que además la imagen es especialmente sensible en un tercer nivel típicamente diferenciador de los textos estéticos: la gran importancia que cobra en ellos la manipulación de los niveles inferiores de su plano expresivo (soportes físicos, colores y gamas cromáticas, texturas, etc.). Baste recordar lo señalado en el capítulo anterior con respecto a la semiótica plástica para caer en la cuenta de estos aspectos del discurso visual, aunque la idea de Eco tiende a subrayar el hecho de que el hecho de que no existan en el trabajo estético variantes facultativas lleva a que los rasgos individuales de las realizaciones concretas resulten relevantes en términos semióticos: véase su análisis de la bandera roja y su significación diferente en una reunión política o en un cuadro, convirtiéndose en este último caso la *materia* de la *sustancia* significante en *forma* expresiva.

Como señala muy agudamente René Thom (1985), lo bello no aparece más que en relación con un esquema inteligible de tipo discursivo, lo que implica que los mecanismos mentales que provocan la sensación de belleza ante una imagen tienen que ver con la selección de unos «centros locales» que articulan una serie de «imposiciones» físicas (la luz, por ejemplo) y subjetivas en un «relato».

8.4. *Aspectos idiolectales de la imagen*

Todo lo que anteriormente hemos ido destacando acerca de las imágenes —su carácter individualizado y concreto, su reducción *parcial* a «figuras nombradas»— puede ser cristalizado y organizado en torno a la noción de *idiolecto*.

Hablar de idiolecto es hacer referencia al carácter individual de la acción productora y/o lectora de las significaciones con la que un sujeto participa de un universo semántico.

Al subrayar este carácter único e individualizado de las imágenes queda destacado el hecho de que cada texto visual se revela como una configuración expresiva y semántica particularizada regida por reglas individuales. Y automáticamente sirve para reclamar la atención sobre lo que cada discurso visual presenta como sus rasgos diferenciadores.

No se debe caer en posiciones reductoras identificando idiolecto con obra. De hecho todo texto es un lugar de encuentro de múltiples niveles idiolectales. En el fondo, cada imagen articula —cual si de una muñeca rusa se tratase— un idiolecto de corriente o periodo histórico, un idiolecto de *corpus* (referido al estilo personal del autor), con las marcas singulares de la realización individual que es en sí mismo.

Por eso, si es *relativamente* sencillo proceder a la identificación del idiolecto en obras de alto grado de uniformación, esta tarea se hace más difícil en la medida en que los textos vayan apartándose de los cánones dominantes en un contexto dado, o cuando nos encontremos ante textos producidos en circunstancias que desconocemos —con el correlato de su influencia sobre el trabajo de producción del sentido.

Greimas y Courtés (1982, 214) proponen situar el idiolecto en el nivel de las estructuras profundas de la significación, comparándolo con el *estilo* y concibiéndolo como la asunción por parte del actor individual, tanto del universo semántico individual como del colectivo. Desde este punto de vista *estilo* pierde la marca *sociolectal* que tenía en la preceptiva artística del siglo XVIII para convertirse en la característica *personal* de un autor.

CAPÍTULO IX

La enunciación visual

9.1. *Enunciador, enunciatario, observador*

Cuando se habla de *enunciación* se concibe como un acto de lenguaje a través del cual una estructura referencial produce un discurso. Se concibe, por tanto, como pura instancia lingüística, lógicamente presupuesta por la misma existencia de un enunciado en el que aparecen, de manera más o menos explícita, una serie de marcas que producen una ilusión enunciativa capaz de remitir al enunciador efectivo —en el caso de los denominados textos de no ficción— o a una mera instancia simulada —en el caso de la ficción.

Esta aproximación remite básicamente a los problemas relacionados con la situación comunicativa, jugando la enunciación el papel de acto de mediación que asegura la aparición del discurso-enunciado. Bajo esta perspectiva la enunciación queda entendida como el lugar donde se ejerce la competencia semiótica.

Pero desde sus primeros desarrollos la Teoría de la Enunciación ha sentido la necesidad de distinguir entre el acto de la producción efectiva de cualquier discurso y ese efecto de sentido, consustancial a todo texto, a través del cual el enunciado se convierte en el lugar de instauración del denominado enunciador implícito.

En este contexto teórico (véase fundamentalmente Greimas y Courtés, 1982) la estructura lingüística de la enunciación suele descomponerse en dos instancias: el *enunciador* y el *enunciatario,* que no deben, en ningun caso, confundirse con las que la Teoría de la Información denomina *emisor* y *receptor*. La semiótica hace suya una terminología específica en la medida en que la misma permite separar con absoluta nitidez los *sujetos empíricos* (*emisor/receptor*) de los

propiamente *textuales* (*enunciador/enunciatario*). Pues aquí ya no nos referimos a la instancia efectivamente productora de la ocurrencia textual, sino al simulacro de la presencia del enunciador que se genera a partir del intento de *émbrayage* [1] que toma como rampa la situación de narración (Nadal, 1986).

Conviene también distinguir el par enunciador/enunciatario del formado por el *narrador/narratario*, denominaciones que se reservan para aquellos *actantes del enunciado* cuya *voz*, en el primer caso, y cuyo *diseño estratégico* en el segundo, son instalados en el discurso a través de las operaciones de *débrayage* [2] que hacen surgir la situación de narración. Baste señalar, para distinguir adecuadamente entre narrador/narratario y enunciador/enunciatario, que estos últimos nunca pueden ser objeto de manifestación textual. A riesgo de confundir una mera figura del enunciado con la inevitable presencia de esa «inteligencia sintagmática» de que hablaba Greimas [3].

Los modernos desarrollos del pensamiento semiótico de la Escuela de París proponen sustituir la categoría del narrador por la más general del *observador* —cuya misma denominación comporta una inequívoca connotación visual. Con esta nomenclatura se hace referencia al sujeto hiper-cognitivo producido por el proceso de enunciación e instalado gracias a los procedimientos de *débrayage* en el discurso enunciado (ver Greimas y Courtés 1982, 113-116).

Como señala Jacques Fontanille (en Greimas y Courtés, 1986, 151) de esta manera es posible proceder a una adecuada descripción tipológica de los diversos posicionamientos con que aparecen en el interior del enunciado los *recorridos figurativos de la enunciación*, clasificados anteriormente por autores como Gerard Genette (véase su *Figures III*) en atención a la presencia (manifestación) o ausencia explícita de aquel actante que se hace cargo de la narración.

El *observador* presenta la virtualidad de permanecer implícito en buen número de textos —puede explicitarse como actor virtual o como actor actualizado en el enunciado— y, por tanto, su presencia sólo es reconstruible a través del análisis. Pero incluso en estos casos realiza dos actividades discursivas esenciales: la *aspectualización* [4] (a través de sus componentes de la actorización, espacialización y

---

[1] «Embrayage», o *embrague* en castellano, designa «el efecto de retorno a la enunciación, exigido por la suspensión de la oposición entre ciertos términos de las categorías de persona y/o espacio y/o tiempo, así como por la denegación de la instancia del enunciado». Véase Greimas y Courtés, 1982, 138-141.

[2] «Débrayage», o *desembrague* en castellano, «operación por la cual la instancia de la enunciación —en el momento del acto de lenguaje y con miras a la manifestación— disjunta y proyecta fuera de ella ciertos términos vinculados a su estructura de base, a fin de constituir así los elementos fundadores del enunciado-discurso». Véase Greimas y Courtés, 1982, 113-116.

[3] Debo esta idea, que permite situar adecuadamente las ubicaciones enunciacionales a José María Nadal.

[4] Se entiende por «aspectualización» la operación consistente en llevar a cabo «la ubicación —en el momento de la discursivización— de un dispositivo de categorías aspectuales que revelan la presencia implícita de un actante observador». Véase Greimas y Courtés, 1982, 41-43.

temporalización) y la *focalización* [5] (que permite aprehender desde un «punto de vista» mediador el conjunto del relato).

Como puede verse, y de manera necesaria, toda imagen implica la presencia de un *observador* que desde un punto de vista dado organiza en términos visuales un *mundo posible* en el que se instalan determinadas figuras situadas en un tiempo y en un espacio. Por eso puede decirse que el lugar del *observador* es un lugar donde confluyen estrategias que expresan las posiciones alternativas de dos papeles actoriales del mismo actante. Se puede, por tanto, decir que se trata de una posición preparada por el enunciador (en la medida en que instala en el enunciado una mirada definida por sus propios límites) para el enunciatario (destinatario implícito que extrae el sentido del texto a partir de una serie de operaciones analíticas).

No hace falta subrayar el hecho de que, entendido así, el *observador* se constituye como uno de los elementos centrales en la producción de los efectos de identificación susceptibles de producirse en todo discurso y de manera especial en el caso de la imagen.

Por tanto, consideramos todo *texto visual* como un sistema semiótico puesto en proceso a través de una serie de estrategias enunciativas, tanto más pertinentes cuanto que, a diferencia de lo que sucede con la mirada de un sujeto sobre el mundo que llamaremos «natural» [6], en el proceso interactivo entre *sujeto-observador* y *objeto-observado* se desprende, en el caso de las imágenes, el hecho de que la *mirada del observador se halla inscrita en el mismo texto enunciado* en términos estrictamente perceptivos y como necesaria constricción del acceso al texto visual en su doble vertiente de lenguaje de manifestación y de dimensión semántica.

9.2. *Exhibir, Mirar*

Desarrollando las ideas anteriores, puede decirse que en los textos visuales las actividades del enunciador y del enunciatario se realizan (confluyen) a través de la mediación proporcionada por el *observador*.

Como señalan Kuipper y Poppe (1981) la articulación entre el *ver* y lo *visto* se estructura en torno a una estructura de hacer que denominan *hacer-ver* (mostrar, *exhibir*) como actividad del enunciador y un *ver-hacer* (*mirar*) como actividad propia del enunciatario.

---

[5] Se entiende por «focalización: la delegación hecha por el enunciador en un sujeto cognoscitivo, llamado observador, y su instalación en el discurso narrativo: este procedimiento permite así, aprehender, desde el «punto de vista» de ese mediador, ya sea el conjunto del relato, ya sólo algunos programas pragmáticos». Véase Greimas y Courtés, 1982, 179.

[6] Denominamos «mundo natural», de acuerdo con Greimas y Courtés (1982, 270-271), «el 'fenómeno' segun el cual el universo se presenta al hombre como un conjunto de cualidades sensibles, dotado de cierta organización ...es el 'enunciado' construido por el sujeto humano y descifrable por él».

Es decir, que si todo discurso presupone la actividad de un enunciador efectivo, este último fabrica el texto visual en función de un enunciatario al que se le propone un intercambio comunicativo simbólico, una «conversación», para decirlo con las palabras de Bettetini (1986).

Este juego «conversacional» implica la producción por parte del espectador empírico de un «fantasma simbólico» congruente (más o menos) con el enunciatario. Este es el lugar adecuado para precisar que, aunque el destinatario este convencido de que él mismo construye su propio «rol» enunciacional, este se encuentra preconstituido en el interior del texto (*en tanto que recorrido de observación*). Ya que si el enunciador es productor (como enunciador efectivo) y producto del texto (en tanto que sujeto textual), el enunciatario es producto del enunciador (efectivo) y del texto.

9.2.1. Plano de la expresión: marco y enfoque

Acercándonos un poco más a las actividades enunciativas podemos destacar en el *plano de la expresión* la noción de *encuadre*, en tanto que puesta en relación entre un observador potencial y el conjunto de figuras que se muestran en la imagen.

El encuadre ofrece en el mundo de las imágenes una manera privilegiada a través de la cual el objeto de sentido ofrece un «contorno neto» que facilita la individualización del discurso visual. El *contorno material* actúa como un mecanismo que mediante una elección local de un «punto de observación privilegiado» es capaz de producir un «efecto figurativo» fundamental (Thom, 1985).

El *encuadre* tiene la virtualidad de designar tres ejes que permiten articular en términos topológicos la presencia de tal o cual «figura»en relación con el *observador* (Buscema, 1979, 431 y ss.). En primer lugar, a través de un *eje perspectivo* que puede dar lugar a la división del espacio en profundidad —o más precisamente hablando del *simulacro* representativo de la misma— en tres zonas (aquí/allá/en otra parte) que despliegan una de las espacialidades (véase, para un adecuado análisis de las cuatro *espacialidades*, Calabrese, 1987) que constituyen la imagen en tanto que *geometría:* la *de profundidad* interior.

A la *geometría de superficie* remiten, por el contrario, los otros dos ejes que es posible identificar en toda imagen: el *eje vertical* que se articula en alto/bajo/medio y al que podría hacerse corresponder una lógica intensional (despotenciación/potenciación/naturalización) en función del punto de vista elegido; y el *eje horizontal* que se articula en tomo a las categorías frontalidad/oblicuidad y que a veces suele vincularse con interpretaciones semánticas ligadas con las ideas de neutralidad o de apreciación.

Aún más trascendental es la división que el encuadre instituye entre espacio *in* y espacio *off*. De manera automática el encuadre produce una paradójica situación de *globalidad* —en tanto que aísla y define un enunciado— acompañada de las correspondientes y necesarias *fragmentación* y *discontinuidad* a las que se somete al «mundo natural» para producir su puesta en discurso visual. Sólo desde este punto de vista tiene sentido mantener una distinción que, como la arriba esbozada entre espacios *in* y *off*, implica de manera radical una referencia implícita al hecho de que el mundo al que hacen referencia los enunciados visuales continúa más allá de los límites del encuadre.

A partir de estas consideraciones es posible comprender mejor las otras dos espacialidades definidas por toda ocurrencia planaria: la pura superficie material, el espesor del cuadro, por un lado; el espacio implícito que toda imagen prevé para integrar al enunciatario, por otro (Calabrese, 1985 y 1987)

En resumen se puede considerar el *encuadre* como un momento privilegiado merced al cual el enunciador diseña las *condiciones de acceso al significado del texto visual*, las constricciones a que debe someterse el enunciatario en su recorrido interpretativo.

Por eso puede decirse que el *encuadre* funciona como un primer mecanismo de la restriccción de la información en el curso de un complejo proceso en que, a la vez que se lleva a cabo la *aspectualización* del contenido exhibido, se procede a una operación paralela de *focalización* por la que se convirten las relaciones topológicas de la imagen en el lugar de encuentro de dos espacios cognitivos parciales, complementarios, desigualmente pertinentes y no intercambiables.

9.2.2. Plano del contenido: tema y tópico

Todo *texto visual* exhibe un *tema*, entendiendo por tal la puesta en juego de toda una serie de programas que permiten convertir valores abstractos en espacio y tiempo, llevando a cabo una «tematización visual» (Vilches, 1983), que en caso de las imágenes se concreta en una serie de programas y recorridos narrativos que dan lugar a la aparición de figuras temáticas.

Paralelamente, y situándonos desde el lugar del enunciatario, hablaremos de *tópico* como resultado de la aplicación de un esquema inferencial que permite establecer «aquello de lo que se está hablando». Se trata, por tanto, de la realización de una operación abductiva cuyo objeto es la fijación de los límites del texto.

A través del *tópico* se procede a seleccionar la información pertinente para dotar de coherencia a un texto potencialmente multisignificante. Como señala Eco (1981), la institución del *tópico* ayuda a decidir de qué manera genera un texto las interpretaciones previstas en su estrategia discursiva.

Estamos hablando, pues, del *tópico* como hipótesis interpretativa del lector, no realizada «exnihilo», sino producida a partir de señales concretas diseminadas a lo largo del texto por el enunciador explícita o implícitamente (véase *infra* 10.3.1.).

CAPÍTULO X

La cooperación interpretativa

10.1. *Autor y lector modelo*

Prolongando las reflexiones esbozadas en el capítulo anterior podríamos decir con Umberto Eco (1979) que todo texto (visual) se presenta como una máquina semántico-pragmática (un objeto de sentido que incluye, de manera generalmente implícita, las instrucciones para su uso), que prevé, anticipa e inscribe en su materialidad el comportamiento del destinatario, de tal manera que aparezca ante éste como una cadena de artificios expresivos que debe proceder a actualizar.

Entre destinador y destinatario se establece un contrato fiduciario implícito a través de la inscripción en el texto de un *lector modelo* (en el caso de los textos visuales podríamos hablar de *observador modelo*), capaz de llevar a cabo una tarea de cooperación interpretativa moviéndose a lo largo del texto de la manera prevista por el enunciador, de tal manera que el movimiento interpretativo reproduzca el movimiento generativo que dio lugar al texto (Eco, 1981).

Es decir, que todo texto se presenta como fruto de una doble interacción estratégica: el sujeto enunciador al producir el texto formula una *hipótesis de lector modelo* (enunciatario u observador modelo según la terminología adoptada), si bien en el momento mismo en que procede a traducir esa hipótesis no puede dejar de caracterizarse a sí mismo en tanto que operación textual subyacente. Por eso el observador concreto no puede escapar a la fabricación de una *hipótesis de autor* (enunciador implícito) tal y como se desprende de los datos aportados por el propio texto.

Queda así definitivamente separada la figura del enunciador (o del autor modelo como estrategia textual) de toda contaminación con el sujeto empírico, entendido éste como entidad material (véase Bettetini 1986, 37-44, para una adecuada clasificación de los tipos de sujetos empíricos). Autor y observador modelo se configuran así como puras estrategias identificables en el interior del propio texto.

10.2. *Manifestación lineal y circunstancias de la enunciación*

Por tanto, todo texto visual se presenta como una serie de artificios expresivos que su destinatario deberá actualizar para extraer, a través de una estrategia preordenada, la información semántica en él contenida.

Para ello no puede dejarse de lado que todo texto es *incompleto* en un doble sentido: en tanto en cuanto requiere que su lector relacione, en el acto de observación-lectura, una expresión con un contenido; y en tanto en cuanto todo texto se encuentra plagado de elementos no dichos, espacios «en blanco» que deberán llenarse si se quiere que el texto funcione como máquina significativa. Lo cual conlleva la exigencia —implícita las más de las veces— de la puesta en juego, por parte del observador, de una serie de competencias referidas tanto a su experiencia del «mundo natural» como a la adquirida en la frecuentación de otros textos.

En cualquier caso el primer contacto con el texto se produce siempre a través de su *materialidad expresiva*. Será a esta *manifestación lineal* (Eco, 1981) a la que el lector-observador aplicará el conjunto de códigos que forman su competencia para transformarlas en contenido. En el caso de las imágenes, sus peculiaridades se manifiestan justamente en estos niveles, por ejemplo, en el papel que juegan elementos como el *soporte* y el *encuadre* (Bresson, 1981), pues si bien el primero no forma parte del significante sí constriñe su forma introduciendo propiedades que le son propias (tamaño, texturas, flexibilidad), operando en el terreno que Eco denominará «niveles inferiores del plano estético», y dando lugar a que la pura manipulación del plano expresivo se convierta en el auténtico contenido de aquellos (este sería el caso de la pintura abstracta). Por su parte, el encuadre (ver 9.2.1.) funciona como *marco autónomo de referencialización* espacial otorgando a la imagen la posibilidad de una reestructuración visual del «mundo natural» en función de coordenadas autónomas.

Y si bien antes hemos hablado de autor modelo y observador modelo como estrategias inscritas en el propio texto, no podemos dejar de hacer referencia a otra serie de huellas del proyecto comunicativo, que sin estar presentes en aquel (se trata de auténticas

marcas extratextuales) inciden en su funcionamiento significativo, pues afectan a la situación concreta en que se realiza su consumo.

Esto permite establecer la distinción entre situaciones en las que puede predominar un consumo guiado por el texto (y por el sujeto o autor modelo a él inmanente) y situaciónes en las que ese consumo se encuentra básicamente determinado por condiciones y modelos simbólicos exteriores al texto (Bettetini, 1986, 49).

De aquí la importancia que tienen, por ejemplo, las operaciones destinadas a fijar el origen histórico o estilístico de un texto, como base que permita la «sintonización» de la «enciclopedia» que conviene utilizar según las circunstancias de tiempo y espacio en las que la obra se haya producido. Destaquemos de momento (volveremos sobre otros aspectos en 10.3.4.) el papel que juegan en este sentido los *géneros* discursivos, los sistemas semióticos y expresivos de autores, escuelas y organismos productivos (tema trascendental en medios como el cine o la televisión) o el papel del *palimpsesto* o rejilla programática en los discursos televisuales.

10.3. *Del código a las estructuras del discurso*

Adentrándonos más profundamente en la cooperación interpretativa podemos aislar una serie de operaciones lógicas —lo que implica que no puede predicarse de las mismas ni un orden rígido ni una presencia generalizada en todo tipo de realizaciones— que dan cuenta del recorrido de lectura del texto. Hacemos nuestra, en este sentido, la posición de Greimas según la cual la narratividad no es una propiedad de cierto tipo de discurso, sino un «auténtico principio de la organización de todo discurso narrativo (identificado, en un primer momento, con lo figurativo) y no-narrativo» (Greimas y Courtés, 1982, 273). Y, por tanto, cabe afirmar, la narratividad generalizada de esta forma —como un recorrido generativo— puede ser postulada como el principio organizador de todo discurso.

10.3.1. Tópico e isotopía

Cuando avanzamos la definición de texto (ver *supra* 8.2 y sobre todo 9.2.2.) señalamos el lugar central del establecimiento del *tópico* como instrumento interpretativo. Desarrollando ahora esta idea, conviene precisar que entender el tópico como una operación pragmática facilita la base para la realización de la actualización semántica conocida con el nombre de *isotopía,* cuya finalidad no es otra que proporcionar una clave de lectura capaz de asegurar la *homogeneidad* del discurso enunciado (Greimas y Courtés, 1982, 229-232) facilitando su coherencia.

A título de meros ejemplos, destaquemos la importancia que cobran en el mundo de los discursos visuales temporalizados (comic, fotonovela, y sobre todo cine y televisión) las operaciones isotópicas referidas a las *localizaciones espacio-temporales* —la construcción del «espacio de lo narrado» y el «tiempo de la acción» en el cine clásico, por ejemplo— o las *estructuras actoriales* (tipo particular de isotopía figurativa que mantiene la identidad actor/personaje a lo largo de todo el relato (como prueba en sentido contrario, véase el caso de *Ese obscuro objeto de deseo*, de Luis Buñuel).

10.3.2. Verosimilitud y mundos posibles

En la medida en que el texto visual a través de sus operaciones de figurativización ponga en juego seres, objetos o situaciones que pueden ser aprehendidos como representaciones del mundo de nuestra cotidianidad, el discurso se abre a la realización de lo que denominaremos *extensiones parentizadas* (Eco, 1981) o presuposiciones —transitorias— de la identidad entre el mundo al que el texto se refiere y el mundo de nuestra experiencia.

Pero a condición de dejar de lado la idea de la verdad o falsedad de todo discurso (entendida esa verdad en tanto que adecuación a un supuesto referente) para sustituirla por la categoría veridictoria de *verosimilitud* (o verdad discursiva).

Integrar así la problemática de la verdad en el discurso enunciado supone admitir en aquel la inscripción de las pertinentes marcas de veridicción gracias a las cuales se exhibe como verdadero (o falso, o mentiroso, o secreto, según los casos).

Lo que permite entender el que los textos visuales —como los escritos o los orales— remiten menos a un estado real del mundo que a un conjunto de expectativas culturales, que autorizan la construcción coherente de un *mundo posible*. Por eso si todo texto actualiza un *mundo posible*, cualquier *mundo posible* no es actualizable en cualquier época o contexto. Lo verosímil actúa como una reducción de «lo posible», representando una *reducción cultural y arbitraria de los posibles* reales. Como dice Christian Metz (1973), funciona, de hecho, como una censura.

Igualmente, afrontar el tema de la *verdad* en términos estrictamente discursivos (*veridicción*) facilita la comprensión de un hecho trascendental: el de que los discursos son menos verdaderos que productores de un «efecto de verdad» desplegado a partir de un *hacer parecer verdad* por parte del enunciador. Y si esto es así, no debe extrañar que ese *hacer parecer verdad* se muestre como un *hacer persuasivo*. Esto es algo que sucede en todo discurso sin excepción, poniéndose de manifiesto cómo la comunicación se configura esencialmente como una práctica en la que la eficacia no puede

restringirse al campo más aparente de, por ejemplo, el discurso publicitario sino que informa, en profundidad, al conjunto de las actividades que se reclaman de la transmisión de información.

10.3.3. Contexto y circunstancia

En la medida en que la cooperación interpretativa se produce en el tiempo y supone un recorrido a lo largo de la superficie material del texto, éste debe incluir las adecuadas instrucciones al enunciatario para que éste actualice, en cada caso, las posibles *selecciones contextuales y circunstanciales* (o cotextuales y contextuales, según otra terminología).

El primer caso se refiere a la posibilidad, debidamente prevista por el código, de que cierto *término* aparezca en conexión con otros pertenecientes al mismo sistema. Así las mismas imágenes —sólo invirtiendo el orden de proyección— sirven para que el palíndromo perverso *Un Couple* (R. Ruiz, 1980) se cargue de sentidos bien diferentes ante la realización de dos cotextos dispares.

El segundo tipo de selecciones se refiere a la posibilidad abstracta de que un término aparezca en conexión con ciertas circunstancias de la enunciación (véase Eco, 1981, 26-31). Así ocurre con las secuencias de baile que sirven para hacer avanzar la acción en los films musicales. Sólo en las *circunstancias —genéricas* en este caso— de tratarse de un film de este tipo estaremos dispuestos a aceptar como verosímiles determinados comportamientos.

10.3.4. El fenómeno de la transtextualidad

Cuando más arriba (ver 10.2) hemos hecho referencia a las marcas extratextuales apenas hemos rozado de pasada el tema de la *intertextualidad.* En la medida en que no existen lectores o espectadores inocentes podemos predicar de toda cooperación interpretativa el uso de las *inferencias basadas en cuadros intertextuales* (Eco, 1981).

Ése es el papel que juegan los esquemas iconográficos (por ejemplo, «La última cena»), las fábulas prefabricadas (los esquemas canónicos del *western* o del melodrama, las reglas que rigen la ordenación de las «variedades televisuales»), los cuadros-motivo («El primer beso», por ejemplo) o los cuadros situaciones (el duelo *sheriff*/maleante, por ejemplo).

Si aceptamos la idea de que todo texto se relaciona, de una u otra forma, con el conjunto de textos que le han precedido o le rodean, podemos hablar con Genette (1982) de la existencia de un *marco transtextual* que afecta a nuestra interpretación de toda obra.

Y es posible distinguir varios niveles de relación transtextual:

Intertextualidad: relación de copresencia entre dos o más textos generalmente a través de la presencia efectiva de un texto en otro (cita, plagio, alusión).

Paratextualidad: relación que el texto propiamente dicho mantiene con una serie de productos externos que contribuyen a imponer un determinado modelo de consumo del texto (publicidad, prefacios, *trailers*, etc).

Metatextualidad: relación denominada de «comentario» que une un texto con otro (por ejemplo, la actividad crítica).

Architextualidad: relación muda que apenas articula sino una mención de pura pertenencia taxonómica (novela, poesía, film de aventuras, etc.; sería el caso de la *percepción genérica* que puede ser aceptada o rehusada por el espectador).

Hipertextualidad: toda relación que une un texto B (hipertexto) a otro anterior con el que relaciona de forma distinta a la del «comentario» (sería el caso de las adaptaciones cinematográficas de obras literarias, los *remakes* o revisiones, los pastiches genéricos, las parodias, las caricaturas, etc.)

No parece pertinente dudar del hecho de que este conjunto de *determinaciones transtextuales* juegue un destacado papel a la hora de conformar la competencia del espectador y, por tanto, de condicionar su recorrido interpretativo del texto.

10.3.5. La hipercodificación ideológica

Tampoco puede dejarse de lado que todo espectador (todo lector) entra en contacto con un texto *desde* una perspectiva ideológica que forma parte de su competencia global, sin que importe demasiado que sea o no consciente de ello. Por tanto, el enunciatario (espectador modelo) previsto por el texto deberá ser contemplado como dotado de una cierta competencia ideológica. Y, sin duda, la competencia ideológica del espectador puede jugar un papel decisivo en la actualización de niveles semánticos profundos (Eco, 1981, 120 y ss.)

Sólo así es posible explicar satisfactoriamente la posibilidad de *relectura* de ciertos textos a partir de posiciones alternativas. Podríamos decir que en el momento de ser producidos ciertos textos diseñaban un espectador modelo determinado. Y que pasado cierto tiempo, determinadas propiedades *anestesiadas* del texto podrían ser activadas por un nuevo espectador capaz de describir así las estructuras ideológicas profundas del texto (véanse a estos efectos, las relecturas, por ejemplo, del cine de John Ford o el cine español de los años cuarenta, sin ir más lejos).

CAPÍTULO XI

De la retórica al placer textual

11.1. *Retórica de la imagen*

La retórica puede ser considerada como un metalenguaje, que aplicado al lenguaje objeto del discurso, ha ocupado un papel destacado en la experiencia cultural de occidente desde el siglo V a. de C. hasta el siglo pasado. Este metalenguaje está integrado por varias prácticas (véase Barthes, 1970):

a) *Técnica* (arte de la persuasión).

b) *Enseñanza.*

c) *Ciencia* (estudio del efecto del lenguaje «figurado»).

d) *Moral* (sistema de reglas y prescripciones).

e) *Práctica social* (técnica privilegiada que asegura a las clases dirigentes la propiedad de la palabra).

f) *Práctica lúdica* (junto a la práctica institucional se desarrolló una actividad «paralela»).

Nacida en Siracusa (siglo V a. de C.), la retórica aparece ligada desde el primer momento a la idea de *palabra simulada* (diferente de la *ficticia*, propia de los poetas) y se identificó, con rapidez, con el *arte de persuadir*. Vinculada, pues, a la tradición greco-romana, formó parte del *Trivium* medieval junto con la gramática y la dialéctica, pasando a ocupar un lugar en la enseñanza oficial hasta el siglo XIX.

De acuerdo con estas ideas, la retórica pone en juego dos niveles de lenguaje (propio y figurado), siendo las figuras retóricas modos operacionales que permiten pasar de un nivel a otro.

Concebida como una propiedad (o posibilidad) del lenguaje hablado y de su variante escrita, será Barthes (1964) el que aplique,

por primera vez, la noción de retórica al mundo de la imagen tomando como base la práctica publicitaria.

Barthes hablará de *retórica* para denominar al *conjunto de los significantes de connotación* que constituyen la parte significante de la ideología. Y si estas *retóricas* pueden variar por su sustancia, Barthes avanzará la idea de la existencia de una *sola forma retórica* (común, por ejemplo, al sueño, a la literatura y a la imagen). Así la *retórica de la imagen* será específica en la medida en que se encuentra sometida a las exigencias físicas de la visión, pero las «figuras» que la compongan serán *generales*, pues expresan únicamente relaciones puramente formales entre elementos. Por tanto, en la visión de Barthes, se vincula la existencia de ideología en un discurso a la presencia de las prácticas retóricas. Y al mismo tiempo elimina su operatividad, pues, al ser impensable un discurso no ideológico, la retórica se confundiría con la forma general de las imágenes.

11.1.1. Del nivel icónico al entimemático

Umberto Eco (1972) entiende la retórica como una operación dependiente del componente semántico. Y al proceder al análisis de una imagen publicitaria distingue cinco niveles de codificación en juego:

a) *Nivel icónico* (lugar de los códigos de reconocimiento).

b) *Nivel iconográfico* (terreno de los enunciados visuales; lugar del saber cultural icónico; ver *infra* 14.2.2.).

c) *Nivel tropológico* (lugar donde aparece la *retórica visual* en forma de *metáforas*). En este nivel es de destacar el hecho, subrayado por Eco, de que toda imagen adquiere un valor *antonomásico*, en la medida en que el espécimen singular representa al propio género, tipo o especie. Baste pensar en el juego que esta actitud categorial da en el discurso publicitario. Aunque se trata de una competencia culturalmente adquirida, pues nada en la imagen nos indica si hemos de comprenderla como mera ostensión o en su singularidad objetal.

d) *Nivel tópico* (lugar de las connotaciones culturales estereotipadas).

e) *Nivel entimemático* (donde deberían desarrollarse las argumentaciones visuales pero éstas suelen quedar reservadas, generalmente, para el texto verbal o la interacción imagen/texto).

11.1.2. Figuras retóricas

Desarrollando las propuestas de Barthes, Jacques Durand (1970) se aplica a una tarea fundamentalmente taxonómica y formal, tomando como *corpus* privilegiado la imagen publicitaria. Dejando de lado las

implicaciones ideológicas subrayadas por Barthes, Durand procede a la identificación en el seno de los discursos icónicos publicitarios del mayor número posible de *figuras retóricas* tal y como han venido siendo utilizadas y definidas por el discurso clásico.

Durand no deja de subrayar que si en literatura la *palabra fingida* transgrede normas del «buen lenguage» en la imagen, debido a que las normas existentes hacen referencia sobre todo a la realidad física, tal y como la transmite la representación fotográfica, realista por excelencia, no debe extrañarnos que la retórica de la imagen se emparente con lo fantástico, las alucinaciones o el sueño.

11.1.3. Operaciones retóricas

Para producir el adecuado inventario de *figuras retóricas* (operación que partiendo de una proposición simple, modifica ciertos elementos de esta proposición), Durand propone distinguir entre la *naturaleza de la operación retórica* (que puede ser de adjunción, supresión, sustitución y commutación) y la *naturaleza de la relación* que une los elementos variantes (y que puede ser de identidad, similitud, oposición y diferencia). Si a esto unimos que las unidades de significación pueden ser divididas en forma y contenido, obtenemos el correspondiente cuadro de clasificación de las figuras retóricas. Una adecuada exploración del universo de la iconografía publicitaria le permite encontrar ejemplos de las más de 30 figuras retóricas descritas procediendo a un exhaustivo inventario de las mismas.

Más sintética es la aproximación de Peninou (1976) que considera las figuras retóricas no como «deformación» de la forma natural de presentar los objetos en la imagen sino como el *lenguaje propio de la publicidad.* Lenguaje propio que se articula en dos regímenes:

a) *Presentación* (se presenta el producto de manera directa: designación, ostensión, aparición).

b) *Predicación* (a través de la que se dota de *características* al producto anunciado). Es aquí donde esta operación de predicación se realiza gracias a la puesta en juego de actividades retóricas como la metáfora, la sinécdoque y la metonimia.

Si la primera de estas actividades retóricas cualifica el producto comparándolo con otra realidad y la segunda hace resaltar una de sus partes, en la última, el producto en vez de ser nombrado es insertado en una acción.

Para una justa evaluación de las *figuras retóricas* (ver supra 7.2) conviene no perder de vista que la clasificación en figuras se realiza al precio de eliminar los matices diferenciales de las imágenes. Y se eliminan de golpe elementos como la caracterización del espacio, contornos o colores pertenecientes al plano expresivo y que separan,

no pocas veces, abiertamente imágenes susceptibles de englobarse bajo la misma *«figura nombrada»*.

11.2. *Las fronteras de la semiótica y el placer del texto*

Aunque desde un momento inicial hemos llamado la atención sobre la distinción entre significación y comunicación, no deja de ser evidente que la primera ha venido siendo considerada, en términos básicos, como un presupuesto para la existencia de la segunda. Hablemos de signo o de texto, de recorrido generativo del sentido o de cooperación interpretativa, lo que subyace en todas estas aproximaciones es la misma idea tendente a convertir el texto en objeto de comunicación (Requena, 1980).

Este hecho es tanto más notable cuando, como ha recordado Lyotard (1985) la actividad del artista se encamina hacia la producción de *frases inéditas* y, por tanto, *no comunicables*. De ahí su resistencia a dejar que el lenguaje sea reducido a mera unidad —comercial— de información.

11.2.1. Significación y significante: el texto como productividad

Pretendiendo asumir este tipo de posiciones Kristeva (1969) plantea la necesidad de oponer significación a *significancia*, entendiendo por ésta última la operación que se efectúa en el texto y cuyo fin es trabajar el significante. Ello implica reconocer el texto como lugar de una productividad abierta y que frente al sentido clausurado del mensaje y a la tarea restrictiva del código plantea las interrogaciones de un lenguaje movilizado por la escritura (Requena, 1984).

El trabajo específico de esta aproximación textual tiene como objetivo reconocer en los textos los restos incodificables que el trabajo del significante ha ido depositando en los mismos límites de la obra acabada. Exceso, pues, del significante sobre el significado, irreductibilidad del texto al sentido, lectura que ya no se ocupa de lo dicho, sino del *trabajo del decir* (Requena, 1984).

De aquí se deriva una lectura volumétrica del texto, en tanto que tejido de significantes múltiples. Para esta manera de entender el texto (escrito, visual, etc.) el análisis textual consistiría en reconocer la presencia del lenguaje en el texto, conectándolo con su intertexto, desplegándolo en la lectura, concibiéndolo como espacio de sobredeterminación, red de variados trayectos posibles, de inacabables lecturas (Requena, 1984).

De esa manera esa productividad (llamada texto), que no puede ser reconducida a una serie de significados prefijados, deja de ser un

instrumento de cambio (de sentido) para afirmarse como valor de uso. Y abrir, gracias a este juego, un lugar de placer.

11.2.2. Placer y «goce» del texto

Será R. Barthes (1983) quien plantee la posibilidad de preguntarnos no ya «qué sabemos del texto», sino «qué gozamos del texto» introduciendo un giro notable en su aproximación a los discursos. Placer del texto que provendrá, precisamente, de ese reconocer el trabajo del significante, el exceso, la deriva del sentido.

Aunque el mismo Barthes (1973) ya había distinguido entre *textos de placer* (enraizados en una práctica cultural confortable y que refuerzan el yo del lector a través de los mecanismos de inteligencia, ironía y delicadeza) y *textos del goce* (que ponen en crisis nuestra relación con el lenguaje haciendo vacilar las bases históricas, psicológicas y culturales sobre las que se asienta nuestra competencia de lectores y/o espectadores). Se trata en este último caso de *textos absolutamente intransitivos* que ni siquiera presentan la finalidad del placer.

Placer que, además, nunca es seguro. Tampoco precario, sino, como insiste Barthes, *precoz*.

Es evidente que la práctica del placer del texto no puede aspirar a un estatuto científico institucional, en la medida en que la *significancia* sólo es el sentido en tanto en cuanto que es producida sensualmente (Barthes 1973, 97).

Tercera parte

ELEMENTOS PARA UNA HISTORIA DE LA IMAGEN

CAPÍTULO XII

El periodo de la «imagen única»

En las páginas que siguen no se trata de desarrollar una *historia de la imagen* en el sentido fuerte de esta expresión. Su objetivo es mucho más limitado: ofrecer unos elementos caracterizadores que permitan marcar los grandes momentos o puntos de inflexión históricos de la problemática de la imagen, tomando como punto de vista pertinente el funcionamiento de la misma en tanto que lenguaje. Desde esta perspectiva pasaremos revista a ciertos puntos nodales.

12.1. *El acto gráfico fundamental*

¿Tiene algún sentido preguntarse sobre cómo llegó a aparecer sobre la tierra eso que venimos denominando imágenes? Sólo a condición de saber que la respuesta será válida menos para una investigación histórica, que por lo que tenga de hipótesis de trabajo a partir de la cual extraer derivaciones productivas.

Román Gubern (1987) ha propuesto la sugestiva *hipótesis del lago* como motor desencadenante de la producción icónica: confrontado con su propia imagen reflejada en las aguas del lago primigenio el habitante inteligente de la tierra se encontraría ante la repetición icónica de su propia figura en una especie de situación paradójica (lo mismo y lo otro) rica en consecuencias para su configuración como ser social.

En este mismo sentido mítico hay que entender la propuesta de Gibson (1966) cuando habla de *acto gráfico fundamental*. Mucho antes de que pudiera pensarse en el concepto de representación en el sentido que hoy se da a esta palabra, es previsible pensar que el hombre observase con asombro el trazo que su dedo dejaba sobre el barro o sus huellas sobre la arena de ese lago evocado por Gubern. De esta manera se conseguía *mostrar el movimiento* de la mano de una *forma estática*, produciendo una grabación persistente de una manipulación.

Es a este trazo lineal, que se puede dejar en casi todas las superficies con excepción del agua, a lo que Gibson denomina *acto gráfico fundamental*.

Trazo que puede ser fruto de dos sistemas opuestos pero complementarios: *trazar un canal* (con el dedo, con un palo, etc.), dejar un *depósito* (tiza, pigmentos, etc.).

Su esencia consiste, por lo tanto, en la realización de un cambio progresivo en la capacidad de una superficie para estructurar la luz (variando su capacidad de absorción o reflejo) mediante un trazo manipulador o depositando unos pigmentos. De tal manera que el progreso del cambio que se produce es coincidente con el movimiento de la mano. Desde este punto de vista toda imagen es una *huella* de su acto productor. Por eso no parece desatinado pensar que ya desde los albores de la humanidad el *homo sapiens* se viera confrontado con sorpresa ante las alteraciones que la colocación de sus manos producía en substancias diferentes.

Así, hace unos 20.000 años que se produjeron los primeros signos conservadores que se pueden interpretar como imágenes: huellas y rascados en las paredes de determinadas cuevas.

12.2. *La representación del mundo en imágenes*

Cabe, pues, realizar una primera constatación: la de que la imagen no representativa precede *lógicamente* a la representativa. Y quizás históricamente. Pero, probablemente, en relación con determinadas prácticas mágico-religiosas, las representaciones figurativas comenzaron a aparecer. Así, la *copia representativa del mundo* pasaba a considerarse un *forma de acción* sobre la realidad mientras que las imágenes no representativas pasaban a ser utilizadas como medios de *decoración*. Con el tiempo esta distinción se diluiría progresivamente.

Pero más interesante es pararse a pensar en la actitud de asombro (Gibson, 1966) de los hombres primitivos ante los primeros dibujos representados en las paredes de sus cuevas (mamuts, bisontes). Pues

estos dibujos ponían ante la vista de estos hombres algo que no estaba allí. O, más precisamente, que estaba y no estaba a la vez. Lección de *filosofía* práctica (en torno a los conceptos de presencia/ausencia, apariencia/realidad) y brote de un *nuevo modo de comunicar*.

De esta manera la imagen representativa se constituía en una *forma mediatizada de percepción*. Como dice Gibson, el proceso a través del cual un individuo *se hace consciente* de lo que existe y le rodea es lo que llamamos *percepción*. Y el proceso a través del que *es hecho consciente* es *percepción mediada*. Jugando este papel las imágenes representativas se incorporaron junto al lenguaje natural en las prácticas del aprendizaje, con la ventaja primordial de permitir que el conocimiento socializado que facilitaban fuera más cercano a la aprehensión inmediata de las cosas, que el realizado a través de las palabras.

La actitud representativa, dice Gibson (1966), vehicula la existencia y la conciencia de una doble información: acerca de lo que *es* físicamente y acerca de lo que *representa*. La actitud pictórica facilitó una mayor conciencia por parte del ser humano con respecto al mundo visual (distancia, tamaños, etc), volviendo a encontrarse aquí la dicotomía entre los hechos de que al mirar la cosa pintada percibimos *invariantes* (Gibson, 1979, 271-274) estructurales sin nombre ni forma, mientras que el *mirar la imagen* requiere un aprendizaje (control de los códigos perspectivos, paulatino en los niños o en adultos educados en convenciones diferentes). Prolongando lo expuesto en 3.7., Gibson dirá que es precisamente la presencia en una imagen de esas invariantes lo que permite el reconocimiento de la situación representada, eliminando las distorsiones.

12.3. *La separación entre imagen y escritura*

Precisando más alguna idea expresada en el apartado anterior puede decirse que existe un cierto consenso en admitir que los sistemas humanos de escritura derivan de las representaciones gráficas. Con anterioridad a que determinadas culturas pusieran a punto medios de transcripción gráfica de los sonidos (representación fonética), la secuencia cronológica de dibujos era la única opción conocida (Baron, 1984, 202-203). Podríamos hablar, por tanto, de *pictograma:* signo gráfico que expresa una idea relacionada materialmente con el objeto que el signo representa.

Un paso posterior lo supondría el *caligrama* que compone las líneas que delimitan la forma del objeto con las que disponen la sucesión de las letras, haciendo *decir* al texto lo que el dibujo *representa,* en una

redundancia que propone la unión del mostrar y del nombrar, del figurar y del decir, del reproducir y del articular, del imitar y del significar, del mirar y del leer (Foucault, 1981, 33-34). La escritura/pintura mixteca del México precolombino ofrece una excelente ilustración de este tipo de prácticas, de la misma forma que las pinturas de Magritte pueden, en ciertos casos, ser analizadas como *caligramas deshechos* (Foucault, 1981).

El interés de las pinturas mixtecas (Baron, 1984) es poner de manifiesto que el proceso hacia la fonetización no es algo irreversible. No se trata de una meta alcanzada dejando atrás la *iconicidad* e insertándose de lleno en la arbitrariedad sígnica. Porque estas representaciones mantenían un doble nivel de lectura *según la audiencia* a la que se dirigían. Los textos inscritos en los monumentos públicos, destinados a la contemplación popular, cargaban la mano en los aspectos icónicos, mientras que los destinados al consumo real o de la casta sacerdotal utilizaban más las correspondencias fonéticas. Otro tanto puede decirse de los jeroglíficos egipcios y su mantenimiento a lo largo de 3.000 años, quizás como voluntaria forma de control del saber y como garantía de aislamiento con respecto al exterior.

Con los alfabetos semíticos, aunque en un primer momento se basaron en principios similares, se consumó la separación entre la escritura y representación que sólo vuelven a fundirse, a veces, en ciertas prácticas caligráficas que desarrollan algunas dimensiones estéticas de la representación arbitraria.

No se trata de negar el avance que en la capacidad de formalización, abstracción y simplificación, supusieron los alfabetos fonéticos, sino de mostrar cómo imagen y escritura no son sino dos ríos que brotan de una fuente común y cuyo reencuentro en el futuro no es en absoluto descartable (Zunzunegui, 1985).

Capítulo XIII

Imagen y medios tecnológicos

La historia de la imagen a lo largo de los tiempos puede verse como un proceso de densificación iconográfica, que se ha hecho posible en la medida en que se han ido sustituyendo los procedimientos más arcaicos por nuevos métodos de producción de representaciones gráficas. Dicha evolución puede ser descrita, de manera somera y esquemática, estudiando las alteraciones que una serie de descubrimientos trascendentales supusieron para la multiplicación de los discursos visuales.

13.1. *El bloqueo de la comunicación gráfica*

Si en el capítulo anterior se describían situaciones y hechos de lenguaje que afectaban a producciones icónicas individualizadas, es oportuno indicar ahora que, a medida que el desarrollo social y económico se produce, crece paralelamente la producción icónica. Pero, durante miles de años, el dato auténticamente significativo de esas imágenes, cada vez más numerosas, era justamente el *carácter individual de cada expresión icónica,* con las excepciones poco relevantes de los sellos aplicados sobre barro o las acuñaciones, fundidos y plantillas que se utilizaban para la decoración de tejidos.

Ese carácter único e individual de cada imagen encontraba su reflejo social en la consideración especial otorgada a los hombres privilegiados capaces de reproducir esos textos comunicativos visua-

les, pero implicaba, como corolario necesario ya analizado por Plinio (citado en Ivins, 1975), el hecho de que, aun siendo el visual un método de descripción de la naturaleza muy atractivo, las imágenes sometidas —para su difusión generalizada— a la necesaria actividad de los copistas introducían una importante probabilidad de error.

De esta manera, la ciencia y la tecnología se hallaban limitadas en su potencial expansión, pues las imágenes que se encontraban a su disposición no tenían, a falta de la tecnología adecuada, *posibilidad de repetición exacta.*

Otra problemática venía a entrecruzarse con este *bloqueo,* que afectó durante siglos a la comunicación gráfica: hacemos referencia al proceso complejo y contradictorio por el que las imágenes dejan de ser vistas como instrumentos mágico/religiosos o puramente decorativos para convertirse en objetos de valoración estética y económica.

Una nueva separación tiende a establecerse entre las imágenes artísticas (escasas y fruto de la mano y la idea de unos pocos autores) y la gran masa indiferenciada de la producción icónica general. Con ello la división del trabajo, que había trazado una línea de demarcación entre los productores de imágenes y otros grupos de trabajadores, se reformula mediante una nueva división que separa a los «artistas» de los «artesanos», cuya producción no se considera lo suficientemente valiosa (Ramírez, 1976). A esta división cualitativa le corresponde otra cuantitativa y que sanciona en términos económicos la distinción anterior. El «arte», por tanto, se considera materia reservada a las clases económicamente poderosas, salvo que necesidades didácticas o políticas aconsejen su utilización pública (como puede ser el caso del arte religioso del medievo).

Sin embargo, hasta el siglo XIV, aun habiéndose dado innumerables innovaciones técnicas (subrayemos la especial importancia de la maduración de las técnicas conjugadas del lienzo y el óleo), todas las representaciones se distinguían por su *unicidad,* sin que fuera posible ofrecer dos configuraciones icónicas idénticas entre sí.

13.2. *La ruptura del bloqueo*

La introducción de las *técnicas de grabación* rompe por primera vez en la historia con esta situación, dando lugar a la aparición de las *copias múltiples e idénticas* a través de un *procedimiento de producción tipificado* en el marco de un desarrollo editorial hecho posible por el descubrimiento de la imprenta. De hecho, hasta la introducción de la fotografía, la producción icónica podía combinar el *carácter*

manual del dibujo original con su reproducción exacta gracias a los sistemas de fabricación de copias grabadas.

Grabados en madera (siglo XIV), grabados en cobre (siglo XV), aguafuertes (siglo XVI), grabados al humo (siglo XVI), grabados a tricromía y aguada (siglo XVIII), grabados de madera de corte transversal (siglo XVIII), litografía (a caballo entre finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX), aguatintas y grabados en acero (siglo XIX) son algunos de los distintos sistemas que jalonan este nuevo proceso de expansión icónica caracterizado por la *multiplicación cuantitativa de lo idéntico.*

Junto a ello, no puede dejarse de lado otro hecho trascendental: la aparición del *periodismo,* en el sentido moderno del término. Y la paralela incorporación de la imagen a la prensa, rompiendo las fronteras del libro y, a través de esta nueva relación con la realidad más o menos inmediata, extendiendo la conciencia de la *imagen como noticia.*

Si el *Niuwe Tijdingen* de Amberes (1605-1629) puede considerarse el primer periódico ilustrado de la historia (Ramírez, 1976, 35), la primera utilización de la imagen, como representación de un acontecimiento o suceso, corresponde al *Weekly News* (Inglaterra, 1638). En este último caso, la imagen se utilizaba como «espectacularización» de la noticia, como reforzamiento de la credibilidad del texto y como garantía de veracidad, implicándola desde sus primeras utilizaciones en tareas de *hacer creer verdad* (ver *supra* 10.3.2.).

A lo largo del siglo XVIII, se popularizaron, sobre todo en los Estados Unidos, los denominados *recursos:* imágenes reducidas de utilización múltiple, que funcionaban a modo de expresiones metonímicas que generalmente remitían a un contenido publicitario.

A través de todos los sistemas y prácticas la imagen no sólo se hacía múltiple y repetitiva, sino que introducía una operación de *reaparición periódica* —en función de los plazos de salida de las diversas publicaciones en las que se insertaba— con lo que esto tiene de familiarización con lo idéntico.

13.3. *La reproductibilidad masiva: del «aura» a la copia múltiple*

Si el siglo XVI, con la introducción paralela del grabado y la imprenta supone un punto de inflexión en las prácticas iconográficas, el siglo XIX con la denominada «revolución industrial» va a suponer otro salto cualitativo en el desarrollo de la humanidad. El descubrimiento de la máquina de vapor y la electricidad y, sobre todo, su vertiginosa incorporación a los fenómenos de producción y transporte

(industria y ferrocarril) revoluciona el mundo económico y abre nuevos horizontes culturales.

Hacia 1830, con la incorporación de las nuevas tecnologías a los medios, es cuando éstos pueden empezar a ser considerados como tales: el aumento de las tiradas, la inclusión de la publicidad como medio para cubrir el *«gap»* entre costos de producción y precios de venta y la incorporación sustancial de la ilustración, pasarán a ser características definitorias de la incipiente comunicación de masas.

Y ese importante papel de la ilustración conocerá también un trascendental momento a partir de que en 1860 Thomas Bolton consiga grabar una fotografía. De 1826, año en que se fecha la primera fotografía de Niepce, a 1860, la fotografía consiguió pasar en pocos años de las imágenes únicas en positivo —daguerrotipos— a las reproducciones múltiples realizadas a partir de un negativo —técnica establecida por Fox Talbot en 1841— haciendo surgir un nuevo «pincel de la naturaleza».

La fotografía (ver *infra*, capítulo XVI), con su doble carácter de constatación indubitable y de producción tecnológica, traza una línea que divide la historia icónica del mundo. Y este hecho queda reforzado por la invención del cinematógrafo en 1895.

Walter Benjamin (1973) ha analizado con extraordinaria profundidad la trascendencia que la reproducción técnica iba a suponer en las funciones de la obra de arte, paralelamente a su ocupación de un lugar entre los procedimientos artísticos.

Con la *reproductibilidad técnica masiva*, el arte sale al encuentro del espectador no sólo en lugares públicos diseñados *ad hoc*, sino incluso en el interior de su hogar. Este acercamiento espacial y humano de las cosas asienta la destrucción del *aura* particular del objeto individual.

La obra de arte tradicional pierde sus poderes y ve tambalearse su autoridad. Las nuevas obras, tecnológicamente producidas, dejan de poseer el *aura* que rodeaba a las obras antiguas, esa «manifestación irrepetible de lejanía» (Benjamin ,1973, 27).

La reproducción técnica de las obras hace que su valor cultural sea progresivamente dominado por su valor exhibitivo, cambiando la relación del público con aquellas, de tal forma que la cantidad puede convertirse en calidad y el crecimiento masivo del número de espectadores (Benjamin utiliza el cine como modelo esencial) muestra el surgimiento, por vez primera, de las posibilidades de una recepción simultánea y colectiva.

A través de la reproducción tecnológica —que borra la antigua distinción entre *original* y *copia*— la *fugacidad* y la *repetición* sustituyen a la *singularidad* y la *duración,* típicas de las imágenes únicas.

La época de la reproductibilidad técnica se convierte en la época del culto al cambio: nada permanece y todo cambia, justamente en la medida en que nada es singular y todo es repetición, la capacidad de multiplicación muestra así su otra cara: *el eterno retorno de lo mismo.*

13.4. *La era del simulacro*

Jean Baudrillard (1984, 18) ha sintetizado las fases sucesivas de la imagen en el trayecto que va de considerarla como el reflejo de una realidad profunda, para a continuación verla como enmascaramiento de esa realidad profunda o de su ausencia, hasta llegar al momento actual, en el que carece de cualquier relación con la realidad agotándose en su propio simulacro.

En un mundo en el que el exceso de información se corresponde de manera directa con una aguda deflación del sentido, anulando toda posibilidad de comunicación a través de un proceso de simulación que tiende a sustituir la comunicación por su pura puesta en escena, la imagen ocupa un lugar central en la estrategia que organiza el permanente rechazo de lo real (Baudrillard, 1981).

No es de extrañar que sea la imagen, gracias justamente a su capacidad de mimetizar la realidad, la que esté llamada a convertirse en instrumento privilegiado de esa *lógica de la simulación* que es el sino de nuestra época, al decir de Baudrillard.

¿No probarían estas afirmaciones hechos como el notorio retorno —nada inocente— de la figuración en el terreno del arte, ¿o el éxito de un hiperrealismo que busca confundirse con la realidad? La imagen contemporánea, al igual que los *media*, es el lugar donde se genera esa *implosión* del sentido, de los contenidos, el espacio donde se pone de manifiesto el fin de la organización perspectiva y panóptica que han caracterizado la modernidad occidental, época iconolatra que nos ha tocado vivir y en la que parece haberse desoído definitivamente la advertencia de los iconoclastas cuando señalaban con su actitud el hecho que las imágenes eran *asesinas de lo real.*

Como dice Baudrillard, toda la cultura occidental se ha construido sobre la idea del signo como portador de sentido. La lógica de la simulación, por el contrario, remite al hecho de que el signo excluye radicalmente toda referencia.

Esta simulación no debe confundirse con una mera falsedad en la representación. Por el contrario, nos encontramos en otro universo conceptual, aquel en el que liquidada definitivamente la realidad bajo el peso de sus simulacros no disimula una ausencia sino que finge

aquello de lo que carece, anulando de un solo golpe las distinciones tranquilizadoras entre verdad y mentira, realidad e imaginario, falsedad y secreto.

Cuarta parte

LA IMAGEN MANUAL: DE LA OBRA INDIVIDUAL A LA MÚLTIPLE

CAPÍTULO XIV

La imagen pictórica

Sin lugar a dudas uno de los objetos visuales más importantes de la historia de la humanidad es el integrado por ese conjunto complejo de diferentes prácticas materiales que denominamos *pintura.*

Cualquiera que sea la técnica utilizada para su producción, la imagen pictórica se ha diferenciado históricamente de otras prácticas icónicas por haber gozado de un valor artístico privilegiado y presentar una particular resistencia a la reproducción, en la medida en que su transcripción, incluso a través de los sistemas más sofisticados, implica necesariamente la pérdida, siquiera parcial, de algunas de sus cualidades (textura, degradaciones y/o alteraciones cromáticas).

El carácter de producción manual de la obra pictórica (Benjamin, 1973) se relaciona con su aspiración a ser contemplada por unos pocos, lo que implica que la pintura no esté en condiciones de ofrecerse a una recepción simultánea y colectiva, siendo el primer paso para conseguirlo la negación de su singularidad (su sustitución por una copia más o menos fiel). A partir de aquí definiremos la obras pictóricas como textos visuales, manualmente producidos, únicos y que ofrecen una visión estática de los temas presentados.

14.1. *El nivel microestructural*

Pasando a ocupamos de las imágenes pictóricas en tanto que objetos de significación organizados sobre bases particulares (líneas y colores manualmente dispuestos sobre un sistema espacial material) ya vimos, cuando nos ocupamos de los intentos de recorte y fragmentación de las imágenes en general de cara a su análisis (capítulo VII), la dificul-

tad de aislar unidades mínimas desprovistas de significados que equivalgan, en cierta medida, a los fonemas lingüísticos.

En el texto pictórico, aunque no puede decirse que cada elemento material (pincelada, toque, golpe de espátula, textura) esté estrictamente desprovisto de significado —ver *supra*, tanto 7.3. como 8.3—, esto no implica que pueda sistematizarse un *repertorio de operaciones* que configure un «sistema de la pintura», debido a que cada texto pictórico pertinentiza en *sistemas siempre nuevos* porciones determinadas de la materia de la expresión que se relacionan con porciones de la materia del contenido (Calabrese, 1980, 15; véase también Benveniste, 1977, 62).

A decir de este último autor, a través de las operaciones de elección y posterior amalgama de una serie de elementos que no remiten a nada (los colores) el artista actúa creando su propia y particular semiótica. Por tanto, es imposible reconocer en esta «particularidad soberana» que es cada cuadro el conjunto de operaciones que pueden predicarse del signo lingüístico, en el que dominan las ideas de sistema y de «unidad» mínima destacable.

En un sentido algo diferente, Passeron (1980) propone leer las formas pictóricas en tanto que *trazos de los gestos,* siendo esta característica la que les confiere un valor semiológico. A través de esta aproximación, el *acto de pintar* se encuentra atrapado en el interior del cuadro, lo que permitiría, por medio de las aportaciones del psicoanálisis, la *psicología de la forma* en su relación con la afectividad y la psicología comparativa histórica, analizar cómo el trabajo pictórico produce determinadas «larvas formales» portadoras de emoción esquematizada y ricas en connotaciones «confusamente, si no propiamente significativas» (Passeron, 1980, 43). De esta manera el espacio pictórico se configura a la vez como espacio del sentido y como lugar de trabajo del inconsciente.

14.2. *De la semiótica de lo visto a la iconología*

La primera aproximación coherente al fenómeno de la pintura como sistema de significación fue de Umberto Eco (1979) continuando los análisis clásicos de Erwin Panofsky (1971).

Una *semiótica de la pintura*, indica Eco (1979), debe eludir tres errores básicos de la semiótica visiva: la ilusión de tratar los fenómenos visivos como analizables en signos, la aplicación literal de patrones lingüísticos y la fe en la existencia de un lenguaje pictórico ya constituido. Debe abandonar también la problemática de la *microsemántica de lo visivo* (el *cómo* se reconocen en una imagen escenas u objetos del «mundo natural»), que tan sólo es un presupuesto necesario para su trabajo.

La tarea de una *semiótica de la pintura* es analizar el cuadro como un texto que organiza el universo semántico a partir de cómo se encuentre sistematizado el saber en un momento dado. De esta forma la semiótica de la pintura se abre a los análisis iconográficos e iconológicos.

Ello equivale a admitir que los textos visuales deben ser tratados como entidades históricas sujetas a transformaciones y que suponen, en un momento dado, la concreción de un sistema semántico en movimiento, o lo que es lo mismo, abierto y en transformación.

Cabe entender entonces que Eco propugne la recuperación semiótica de las posiciones de Panofsky (1971) en tomo a la *iconografía*, entendida ésta como la rama de la historia del arte que se ocupa del contenido significativo de las obras, entendido como algo distinto de su forma.

14.2.1. Motivos artísticos

El análisis iconográfico se realiza a través de una serie de operaciones escalonadas. La primera de ellas consiste en la identificación de lo que Panofsky (1971, 15) denomina los *motivos artísticos*. Este nivel preiconográfico, que forma el contenido primario o natural de toda imagen figurativa, se alcanza reconociendo en las formas de la imagen, representaciones de objetos naturales e identificando como hechos las relaciones que se establecen entre ellos. Se trataría del nivel de la *microsemántica de lo visivo*, (ver *supra*), lugar de funcionamiento de los códigos de reconocimiento, o de aplicación de una red de lectura de naturaleza semántica, que constituye las «formas puras» en formantes figurativos a los que dota de significado transformando figuras visuales en signos objetos (ver *supra* capítulo VII).

La descripción iconográfica de los *motivos* se realiza, como señala Panofsky, bajo la cobertura de nuestra experiencia directa del mundo. Pero Panofsky subraya (como ya vimos que también hacían Eco y Greimas) que la identificación de los *motivos artísticos* no se debe sólo a nuestra experiencia, pues no puede decirse que se capten con total independencia de las *condiciones estilísticas* propias de una época determinada (Panofsky, 1971; Klein, 1980). Lo que supone que no puede hablarse de una distinción absoluta entre significados primarios y convencionales (véanse los ejemplos propuestos por Panofsky, de los registros de gestos y mímicas, las referencias a lo individual, como es el caso de los retratos, o los objetos simbólicos imaginarios en los que se combinan rasgos primarios con otros puramente convencionales).

14.2.2. Iconografía

Un nivel más profundo es la captación del *significado convencional o secundario,* realizada a través del establecimiento de una relación entre *motivos artísticos* y *conceptos* o *temas.* Este nivel explica el paso del mero reconocimiento de, por ejemplo, trece comensales sentados en torno a una mesa, a su identificación como una representación de la Última Cena.

En este nivel no basta ya la familiaridad con objetos y acciones adquirida a través de la experiencia, sino que es precisa una relación específica con temas o conceptos particulares tal y como han sido transmitidos a través de fuentes literarias, que hayan sido adquiridos por la lectura intencionada o por la tradición oral (Panofsky, 1971, 21). Pero el conocimiento de las fuentes literarias no garantiza el acierto de la interpretación. Y deberá tenerse en cuenta que, al elegir una obra pictórica determinadas historias para simbolizar unos contenidos, será preciso conocer cuáles eran los *temas posibles* en ese contexto histórico dado, cuáles los *símbolos utilizados* o al menos a qué familia partenecen y dominar el *vocabulario de tipos formales* potencialmente utilizado por el artista.

14.2.3. Valores simbólicos

Finalmente, un tercer nivel es el descubrimiento e interpretación de los *valores simbólicos* que contiene una obra (y que muchas veces no proceden de la intencionalidad consciente del artista). No cabe duda de que un análisis iconográfico correcto —una adecuada identificación de los significados convencionales— es condición necesaria para la ulterior captación de las realidades *implícitas* en que se manifiestan las cualidades de un autor o una época.

Panofsky vincula esta interpretación iconográfica en su sentido más profundo (1971, 23-25) con el ejercicio de lo que denomina *intuición sintética* y que tiene que ver con la familiaridad con las tendencias de la mente humana. Al movernos en áreas con una fuerte carga de subjetividad se debe tener en cuenta en todo momento lo que se denomina *principios controladores de la interpretación*, prestando atención a la manera en que, bajo condiciones históricas diferentes, tendencias esenciales de la mente humana han sido expresadas mediante temas específicos.

14.3. *De lo figurativo a lo abstracto*

Quedaría una última pregunta por realizar en el marco de los estudios iconológicos. ¿Qué sucede con las obras no *figurativas* en las que es imposible reconocer un tema, unos motivos, unas historias? En este tipo de obras (Marchán-Fiz, 1981, 41 y ss.) los elementos formales poseen un carácter significativo que radica en ellos mismos y en sus relaciones por contigüidad, lo que obliga a explorar los segmentos significativos derivados de su misma materialidad y las relaciones compositivas y estilísticas que constituyen la imagen. A estas ideas hacía referencia Benveniste (1977) cuando señalaba que en los «lenguajes» artísticos las relaciones significantes hay que descubrirlas *dentro* de la composición.

Pero ha sido Claude Lévi-Strauss (1964, 1968) el que ha planteado las posiciones más radicales en torno a los problemas de la significación en la pintura, tanto en su variante figurativa como abstracta.

Según este autor (1964, 53 y ss.) los dos caracteres definitorios de la pintura «no figurativa» son el rechazo total de la contingencia de destinación (su validez se afirma *en sí* y *para sí*) y la explotación metódica de la contingencia de ejecución, lo que la conduce a practicar una especie de representación concreta de las condiciones formales de existencia de toda pintura.

La pintura «no figurativa», afirma Lévi-Strauss, no pretende crear objetos que dupliquen, a través de la ilusión representativa, el «mundo natural». Su objetivo no es otro que producir (en una paradoja constitutiva) *imitaciones realistas de modelos inexistentes.*

Precisando estas posiciones en un lenguaje más técnico, Lévi-Strauss (1968, 27-35) plantea, sobre la base del modelo de las lenguas naturales, las dos articulaciones en que se funda la posibilidad de significar de las imágenes pictóricas: una primera centrada en la organización de formas y colores, tal y como la define nuestra experiencia de lo sensible, y una segunda organizada en torno a las operaciones de elección y disposición de las unidades (equivalentes a los fonemas de la lengua), que carentes de significación sustentarían la aparición potencial del sentido. Conviene precisar que Lévi-Strauss, a diferencia de Benveniste, no niega la existencia de un «sistema de la pintura», si bien vincula de manera inequívoca los elementos de la segunda articulación con los imperativos de la técnica, del estilo o de la «manera» pictórica.

En estas circunstancias no es de extrañar que Lévi-Strauss, en la medida en que la pintura abstracta renuncia a la primera articulación, reduzca la capacidad de significar de la misma a los significados que puedan surgir por puro azar o a la mera manifestación de la intención del pintor o a la revelación de la época en la que la obra ha sido ejecutada.

14.4. *Algunos problemas de la semiótica de la pintura*

Si bien es verdad que las posiciones derivadas de la iconología permiten avanzar en el terreno del análisis del significado de las obras pictóricas, no es menos cierto que en los últimos años, y de la mano del desarrollo de las teorías vinculadas con las enseñanzas de A. J. Greimas, se están empezando a producir aproximaciones novedosas en el terreno de la *semiótica de la pintura.*

Sin ánimo de exhaustividad queremos sintetizar aquí determinadas aportaciones —algunas aún en fase de desarrollo— que ofrecen motivos de reflexión.

En primer lugar, y en lo que se refiere a la *arquitectura del texto pictórico*, la distinción entre semiótica figurativa y semiótica plástica (véase *supra* 7.3.) ofrece una alternativa interesante desde la posición de esta última en torno a su renuncia a sustituir a los objetos de sentido manifestados a través del juego de las formas, colores y posiciones por una lexicalización inmediata de su dimensión figurativa. Rehusando la confusión entre *lo visible* y *lo decible* la semiótica plástica desemboca en una mayor aproximación entre cualidades visibles y cualidades inteligibles de los objetos de sentido visuales. Además de eliminar la distinción entre imágenes figurativas y no figurativas.

Centrándonos en las imágenes figurativas, un tema en fase de replanteamiento es el de *género pictórico*. En el contexto europeo puede decirse que, hasta el momento actual, bajo esta denominación se confundían distintos niveles de análisis: así, se presentaba esta categoría como fundada alternativamente sobre elementos de contenido (por ejemplo, el género «paisaje»), de técnicas de ejecución (el género «diseño») o de estructura narrativa (el género «still-life») (Calabrese, 1981, 29).

Se hace, por tanto, necesario definir cuál es la naturaleza de los géneros, cuál es su función y si puede hablarse de un «sistema» de los géneros (Calabrese, 1981, 1985). La propuesta actual (Calabrese, 1985, 36-37) pasa por reconocer en los *géneros* tipologías de los discursos-enunciados: *clases de discursos constituidos de específicas estructuras discursivas*. Desde este punto de vista, las teorías postclásicas basadas en una concepción de la realidad que permitía diseñar una serie de «mundos posibles» más o menos conformes a una norma subyacente (los géneros fantásticos, surrealista, realista) encuentran su ubicación en tanto que diversas *estrategias de figurativización* (procedimiento que confiere a una acción contornos figurativos y un anclaje espacio-temporal).

Precisamente, los problemas de la *temporalidad* se encuentran en el centro de recientes investigaciones semióticas en torno a la pintura. Tratándose de imágenes estáticas, ¿puede expresar la pintura este fenómeno básico? Ya los tratadistas del siglo XVIII habían hecho notar

el que todo cuadro es, por definición, un «punctum temporis» (ver James Harris —1744— citado por Gombrich, 1987).

Recordemos que, teniendo en cuenta la no linealidad del significante pictórico y la posibilidad de su manipulación, la temporalidad podrá expresarse a través del instrumento material de la *espacialidad*.

De tres formas básicas: *convirtiendo su no linealidad en linealidad* (el caso de las historias en recuadros), *utilizando la propia simultaneidad para sintetizar en un solo «espacio de profundidad» diversos estadios de la historia* (como en el caso de, por ejemplo, *la Historia de Moisés* de Botticelli) y *utilizando la propia simultaneidad como instantaneidad* (caso de cuadros que representan una única acción, pero que permiten inferir el *antes* y *después* de la misma a través de determinadas configuraciones aspectuales) (véase Calabrese, 1985, 217-237).

En este último caso, el más interesante de todos, los textos pictóricos expresan en términos espaciales localizaciones que se configuran en el interior de una estructura actancial, y cada *localización* revela el *punto temporal* en que se sitúa el hecho en relación con una estructura canónica. De esta manera, la espacialidad revela la temporalidad (ver en Calabrese, 1985, el análisis de las diversas variantes del *Giuditta e Olofernes* de Piazzetta). Ya Lord Shaftesbury en 1714 o Lessing (citados en Gombrich, 1987) habían expresado en un lenguaje presemiótico ideas similares cuando reclamaban de la tarea del pintor la selección de ese momento que mejor permitiera referir la escena representada a un antes y a un después.

Por su parte, Gombrich (1987) plantea la necesidad de referir la potencial expresión del tiempo en las imágenes estáticas a la noción de «tiempo psicológico» y al trascendental hecho de su combinación con la primacía que cobra en la lectura de las mismas el significado. De la misma manera, dirá Gombrich, que no podemos calcular la distancia de un objeto en el espacio sin identificarlo y estimar su tamaño, nos resulta imposible estimar el paso del tiempo representado en un cuadro sin interpretar el acontecimiento representado. Y ello porque al ser la percepción de las imágenes un proceso durativo se generan de manera automática «los recuerdos y los anticipos del movimiento».

En otro orden de cosas, el *espacio pictórico* se puede disgregar en una *doble espacialidad* (Calabrese, 1985): la de la *geometría de profundidad* y la de la *geometría de superficie.* Por su parte, la primera puede dividirse, a su vez, en dos partes, el espacio interior del cuadro y el espacio delante del cuadro que se define con el lugar del ilusionismo, de la fruición espectorial.

El *espacio de la profundidad* se plantea como el espacio del relato y de la descripción, lugar donde tiene lugar el reconocimiento de las formas, tanto como formas figurativas como plásticas, mientras que la geometría de la superficie remite a la propia materialidad abstracta que acoge la pintura. Y esto en un doble sentido: como pura topología

y como consideración de la superficie material en cuanto dotada de un espesor (Calabrese,1987 b) De esta manera se establecen articulaciones precisas entre el *espacio tridimensional representado*, el *espacio del observador* y la base material que hace posible el encuentro entre uno y otro.

14.5. *El cuadro como escenografía*

Por su singularidad, la aportación de Jean Louis Schefer (1970), merece un tratamiento aparte. Construida sobre las huellas del pensamiento de Roland Barthes, la posición de Schefer consiste en afirmar que el cuadro (la pintura como texto) sólo existe a través del relato que podemos hacer de él. O mejor aún de la organización de las lecturas que de él se pueden llevar a cabo.

Para ello es necesario partir de la idea de que lo que representa el cuadro no es lo que «figura» (Schefer, 1970, 9). Y si habitualmente las «figuras» son comprendidas únicamente en cuanto imagen de las cosas, se deberán entender no sólo de esta manera sino como *emblema* de un saber que se disimula, lo que obliga a que en el cuadro la «figuras» no sean «leídas» en sí mismas sino en relación con el texto múltiple que las enuncia.

De esta forma, *el cuadro se convierte en texto en cada operación singular de lectura*. Con ello el cuadro se concibe como *un espacio significante que puede ser descrito según las figuras que lo representan, pero que no puede ser leído únicamente en su dimensión estrictamente figurativa.* Y ello porque lo denotado se escinde entre un *designatum* y un *definitum,* siendo todo *definitum* el *designatum de otro texto probable*. Lo denotado no es sino el final, por tanto, de un *orden de lectura.*

El *recorrido del sentido*, propuesto por Schefer, no se dirige a descubrir significados sino a *constituir significantes.* Leer un cuadro es *poner en escena* los significantes que autorizan esa lectura. Puesta en escena que se encuentra de forma implícita en las figuras que constituyen el cuadro.

El cuadro queda así constituido como generación de sistemas que el discurso no agota, produciendo un análisis que no tiene fin, siendo precisamente ese infinito del lenguaje lo que termina constituyendo el sistema del cuadro (Barthes, 1982).

Capítulo XV

El comic: manual, múltiple e inmóvil

El *comic* (o historieta, tebeo, *fumetti, bande dessinée,* etc.) supone, sin lugar a dudas, uno de los medios expresivos más singulares de la cultura contemporánea. En este sentido no puede hablarse de *comics* sin tener en cuenta su relación con los *mass-media*. Baste recordar que el *comic* encuentra uno de sus lugares privilegiados en la prensa periódica o que es hacia finales del siglo pasado —de manera coincidente con el nacimiento del cinematógrafo— cuando comienza a dar los pasos que le van a conducir hacia la adquisición de un peso y una autonomía tanto estética como expresiva.

Lo que no impide rastrear en la historia múltiples antecedentes, casi tan antiguos como la presencia de imágenes figurativas, que se utilizaban para desarrollar un relato (ver Gubern, 1981). En cualquier caso, se trataba de imágenes manuales e inmóviles, pero nunca *múltiples*, lo que les sitúa como antecedentes de interés, pero carentes del elemento que, precisamente, otorga al *comic* un lugar entre los medios de masas.

Cuando Metz habla de manual, múltiple e inmóvil, sitúa al *comic* en un *espacio de relación* con la pintura y las artes figurativas tradicionales (carácter manual), con el cine y la fotografía (a través de la reproductibilidad múltiple de un espécimen dado) y con la pintura y la fotografía (a través del estatismo de sus imágenes). Aunque no puede perderse de vista que el *comic* establece lazos con el cinematógrafo —siquiera de manera implícita— en la medida que suele componerse de agrupaciones de viñetas que se relacionan entre sí a través de

operaciones que guardan un contacto con lo que en el cine se conoce bajo la denominación de montaje.

15.1. *Definiciones*

Una definición adecuada del *comic*, atendiendo a sus aspectos de lenguaje, es la que subraya su carácter de estructura narrativa integrada por una secuencia de pictogramas susceptibles de incluir en su interior elementos de escritura fonética (Gubem, 1972, 35).

Sentadas estas bases no nos parece qué añada nada esencial el hablar de su orientación hacia la amplia difusión o de su finalidad distractiva (Rodríguez Diéguez, 1978 y Ramírez, 1976), pues si bien estos aspectos remiten a la dimensión socio-económica del comic en tanto que medio de masas, apenas afectan a la problemática de sus mecanismos de producción de sentido.

Ya desde este primer momento queda patente la *presencia estructural* en el *comic* de una multiplicidad de códigos (icónico-visual, lingüístico-verbales) que, precisamente, en su interacción construyen la especificidad expresiva del *comic.*

El hecho de hablar de *estructura narrativa* y de *secuencia de pictogramas* (para una aproximación a la noción de pictograma, ver *supra* 12.3) obliga a la identificación de las *unidades discretas* que configuran esa secuencia y esa estructura.

15.2. *Las unidades significativas*

Es necesario, pues, proceder al reconocimiento de las *unidades significativas* que serán posteriormente articuladas o ensambladas para producir el funcionamiento secuencial.

Gubern (1972, 110) propone distinguir entre *unidades significativas* (*viñetas* o pictogramas) y *microunidades significativas* que son aquellos elementos que definen, componen y se integran en la viñeta. En este nivel podremos incluir desde aspectos como el encuadre, los elementos de aspectualización (como la iluminación y la angulación visual) y, también, ciertos elementos convencionales como los *balloons*, las onomatopeyas y las figuras cinéticas.

15.2.1. La viñeta

Comenzando por la *viñeta* podríamos definirla como «representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo que constituye la unidad de montaje de un comic» (Gubern, 1972, 115). De esta manera se individualiza un espacio y un momento (o una serie de ellos a través de convenciones tipo como las utilizaciones de la simultaneidad de la imagen para expresar en un solo espacio de profundidad diversos estadios temporales; cfr. *supra* 14.3) significativos. Es necesario precisar que la viñeta no puede identificarse con la presencia de líneas de separación bien marcadas que aíslen unas de otras. Aun siendo este método el más utilizado, coexiste con superposiciones parciales, ausencia de las mismas, o construcción de grandes *macroviñetas* que recogen múltiples acciones. De la misma manera tampoco se mantiene la identidad del tamaño de la misma a lo largo del conjunto del relato.

Todo esto se relaciona con la tendencia, cada vez más acentuada por parte de muchos autores, a abandonar la tradicional composición en viñetas para, primero, jugar con sus tamaños y luego terminar dejándola definitivamente de lado, haciendo de la página —de tamaño variable según la publicación— la nueva unidad compositiva. Con lo que se busca producir una nueva plástica y romper la *línea de indicatividad* (línea ideal que ordena el trayecto de lectura: izquierda/derecha, superior/inferior; Gubern, 1972, 123), induciendo en el lector nuevos hábitos de lectura y desciframiento (véanse los casos de determinados trabajos de Jim Steranko, Howard Chaykin o Frank Miller).

La viñeta define, de forma mucho más marcada que en el cine, un *espacio virtual*, como pone de manifiesto el hecho que la articulación de las mismas prescinde —cuando no lo viola conscientemente— del respeto al eje de las miradas de los personajes para mantener una unidad espacial a lo largo de dos viñetas consecutivas, hecho que queda subordinado, por ejemplo, a las necesidades de la expresión verbal.

En cada viñeta coexisten el lenguaje icónico, el verbal y el que para alguno sería uno de los elementos específicos del comic, el *balloon* o globo.

15.2.2. Figuras

La parte icónica de una viñeta puede ser analizada en *figuras* —personajes y objetos— y *escena* o *fondo*.

Para analizar los personajes suele recurrirse al código gestual, que permite relacionar —a través de estereotipos bien marcados— determinadas formas expresivas con la caracterización de unos estados de ánimo.

Bremond (1968) clasifica los gestos en los comics en *funcionales* (aquellos que serán realizados de manera similar por cualquier personaje que se encuentre en una situación dada) e *indiciales* (que caracterizan a personajes no centrales, funcionando de manera puramente decorativa o como indicaciones caracteriológicas permanentes).

También es posible detectar en el comic la presencia de una serie de trazos icónicos que no remiten a una operación mimética, sino que representan ideas o situaciones de difícil expresión en la estructura estática de la historieta. Un caso singular lo forman las figuras *cinéticas*, verdaderas metonimias visuales que expresan la ilusión del movimiento (Gubern, 1972). Junto a ellas puede situarse todo el conjunto de artificios ideográficos (auténticas metáforas visuales) que expresan, de forma figurada y convencional, estados de ánimo, sensaciones, ideas e incluso manifestaciones sonoras no verbales.

15.2.3. Texto y *balloons*

En el comic, la palabra se articula a través de dos ejes: el primero hace referencia a la relación palabra/dibujo en el interior de la viñeta; y el segundo a la utilización de textos para llenar lagunas entre imágenes, utilización denominada *apoyatura*.

Pero, sin lugar a dudas, una de las convenciones típicas del comic es la que se conoce con el nombre de *globo* o *balloon*, contorno en cuyo interior se inscriben las palabras pronunciadas —o pensadas— por el personaje. Muchas veces, ese contorno termina en un indicador —«delta», según ciertas terminologías— que apunta hacia el personaje que emite el texto incluido en el globo.

La *disposición espacial de los globos* designa un recorrido de lectura temporalizado (de arriba/abajo, en profundidad —del fondo hacia delante—, de izquierda a derecha), con lo cual tiende a establecerse en el interior de la «inmovilidad» de la viñeta un sentido temporal (Fresnault-Deruelle, 1970). En relación con este tema Gubern (1972) ha subrayado el hecho de que el aspecto icónico de una viñeta suele ceñirse al *momento central* o *representativo*, de tal mane-

ra que todos los textos incluidos en ella pueden predicarse de la figuración visualizada.

El globo o *balloon* cumple además una función metalingüística, lo que sucede siempre que el *contorno* adquiera formas determinadas a las que puedan atribuirse significados (Fresnault-Deruelle, 1970). Así sería el caso del contorno en diente de sierra que —oponiéndose al normal redondeado— puede cargarse de contenidos diversos según el contexto icónico en que se inserte (recordar *supra* 6.7.).

También pueden existir los denominados *globos-cero,* lo que supone que puede darse su ausencia. El texto se describe en la imagen sin ningún contorno que lo aísle y lo ligue con tal o cual personaje. Suelen aparecer relacionados con monemas singularizados que traducen situaciones específicas.

Por último, conviene destacar el *carácter propiamente visual de algunos globos,* constituyendo en su forma icónica una intrusión en la conciencia de tal o cual personaje a cuya «realidad interior» accedemos. Su denominación técnica es la de *dream-balloons.*

Pero no todos los textos escritos en un comic pueden localizarse en el interior de un *balloon.* Muchas veces informaciones —no diálogos entre personajes— necesarias para la comprensión de la historia se incluyen en *espacios acotados* (generalmente rectangulares) que se les reserva en el interior de las viñetas, o bien constituyendo un tipo singular de las mismas —propiamente dejan de serlo— que incluyen únicamente mensajes escritos.

Además, conviene subrayar una muestra adicional de lenguaje verbal de uso particularizado en los comics. Estamos refiriéndonos a los *sonidos articulados* y *onomatopeyas,* en cuyo caso nos encontramos ante fonemas cargados de valor gráfico que sugieren en términos acústicos el ruido de una acción (Gubern, 1972, 151). Es bien sabido que la mayor parte de estos *fonemas gráficos* se basan, por razones históricas, en la expresividad del inglés norteamericano.

15.2.4. En torno al color y el espacio

Generalmente los estudios sobre el comic —y en general sobre cualquier tipo de imagen— tienden a relegar los estudios sobre el color al lugar de un *exceso de significación,* que todo lo más contribuiría a enriquecer el nivel de las connotaciones, pero cuya aportación a la constitución del sentido se considera marginal, con independencia de ciertas atribuciones simbólicas bien especificadas en determinados marcos culturales (verde=esperanza, rojo=pasión, etc.).

Por eso el color desaparece absorbido y tratado como *fondo* sobre el que evolucionan las *figuras*. Es precisamente en el comic moderno donde el *paisaje* pasa a primer plano y los personajes muchas veces no son sino un pretexto para el despliegue de una *atmósfera*, el lugar en que el color liberado de su función referencialista y simplemente imitativa comienza a manifestar su capacidad de producción de un *sentido otro* (Fresnault-Deruelle, 1975). Hasta tal punto que el color muchas veces entra en contradicción con la determinación realista del espacio: al código perspectivo se superpone —y muchas veces lo contesta— un código cromático cuya arbitrariedad subraya las intenciones dramáticas o simplemente estéticas del autor. También en este terreno el comic presenta mayores grados de libertad que la imagen fotográfica o cinematográfica, más ligadas, en principio, a prácticas miméticas. Basta que pensemos en esas viñetas que recortan las figuras de los protagonistas sobre *fondo negro* o *blanco,* no escamoteando un decorado sino haciendo de la propia *playa cromática* decorado.

Sin duda que este tema, aún insuficientemente explorado, en términos de significación, dará lugar a desarrollos que tomen en cuenta que el color también habla o, si se quiere, significa.

15.3. *La articulación: el montaje y continuidad*

Si la viñeta puede ser considerada justamente la unidad significativa básica del discurso del comic, nos interesa trazar las líneas generales que permitan analizar cómo esa selección de espacios y tiempo se ensambla, se articula, para dar lugar al surgimiento del relato.

Suele recurrirse a menudo a tratar de manera paralela el *montaje cinematográfico y el de las historietas* asimilando la viñeta al plano fílmico. Fácilmente pueden rastrearse en el comic prácticas de montaje similares a las cinematográficas (y a las literarias, de donde proceden ambas): montaje lineal o paralelo, por ejemplo. Pero también es verdad que el comic presenta una más acentuada tendencia a las elipsis, a omitir transiciones y a la presentación de situaciones a través de aspectos esencializados y fuertemente singularizados.

Y si bien puede decirse que los *comics* durante mucho tiempo se han servido de un repertorio de métodos de montaje más limitado que el utilizado por el cine, hay que reconocer que en los últimos años asistimos, a través de la puesta en cuestión de la viñeta como unidad expresiva, bien sea a través de su explosión y expansión hasta ocupar la página completa o incluso superarla, bien a través de una fragmentación tan minuciosa que puede poner incluso en cuestión el orden de

lectura (véase el caso de ciertas páginas de Guido Crepax) a la generación de nuevas formas de montaje.

La conexión temporal entre viñetas o grupos de las mismas se articula sobre la *sucesión*, lo que implica automáticamente la existencia de un recorrido de lectura que superpone un tiempo de la aprehensión de lo narrado al tiempo propio del relato. De manera común a todos los discursos narrativos en el comic se articula, por tanto, un *tiempo de la historia* y un *tiempo del relato* que reescribe el anterior (efecto de presentación sucesiva de lo simultáneo, de saltos en la temporalidad que alteran en la narración el orden de los acontecimientos de la historia mediante saltos atrás o anticipaciones del futuro, etc.).

Queda, por tanto, configurado el comic como una expresión icónica de notoria componente narrativa y que reescribe, con un elevado grado de libertad, buen número de los rasgos significativos que comparte con otras formas icónicas (pintura o cine fundamentalmente).

Quinta parte

EL ESPEJO FOTOQUÍMICO

El cine no es el reflejo de la realidad, sino la realidad de ese reflejo.

Jean-Luc Godard

CAPÍTULO XVI

La imagen fotográfica

Más que cualquier otra forma de expresión icónica la fotografía se presenta como una cristalización del instante visual. Cristalización perseguida de forma insistente por la humanidad a lo largo de la historia y cuyo logro tiene lugar al reunirse una serie de condiciones que confluyen definitivamente en el primer tercio del siglo XIX.

16.1. *Antecedentes y elementos básicos*

De hecho, la fotografía se asienta en una serie de principios ópticos conocidos, al menos, desde Aristóteles. Uno de sus componentes básicos, la *cámara oscura*, se encuentra perfectamente descrito en los textos de Al-Hazan (siglo XI), para convertirse en el siglo XVI (véase los casos de Leonardo o Giacomo della Porta) en aliado insustituible de los pintores y dibujantes. La inclusión de unas *lentes* en el orificio que permitía la entrada de la luz en la *cámara oscura* permitía concentrar los rayos de luz y producía una imagen de mayor nitidez.

Si la combinación de la cámara oscura y las lentes forman el elemento sustancial en el terreno óptico que hace posible la fotografía, ésta no hubiera sido posible si no se hubiera conseguido *inmovilizar y fijar* la imagen que se formaba en el interior de la cámara oscura, hecho que sólo se consiguió gracias al conocimiento del fenómeno de que la luz actuaba sobre determinados cuerpos alterándolos en cierta medida. Los trabajos de Johann Schulze, Sénebier, Thomas Wedg-

wood o John Herschel marcan el camino hacia la *fijación y reproducción de las imágenes obtenidas en la cámara oscura, por medio de reacciones químicas en superficies debidamente preparadas.* Nièpce reuniría todos estos elementos en una feliz conjunción en 1826.

De esta manera se consiguió, por vez primera, la construcción de imágenes a través de un proceso técnico que liberaba al hombre de la dependencia de su habilidad manual para la reproducción de las apariencias.

Este hecho parece inclinar decididamente a la fotografía del lado de una *presunta objetividad* que algunos autores creen incluso encontrar en la denominación de *objetivo* que se da al conjunto de lentes que en la cámara fotográfica juegan el papel de ojo humano (Bazin, 1966). Conviene precisar, sin embargo, que la expresión *objetivo* no tiene ese sentido, sino más bien el de *intento o finalidad,* indicando la orientación hacia la realidad y su apresamiento del mecanismo fotográfico.

16.2. *Características y definición*

Pero, sin duda, la fuerza de la fotografía tiene que ver con la manera en que nos coloca ante una duplicación de las apariencias liberada de las distorsiones que introduce la imagen manual.

Es lo que Roland Barthes ha llamado el *certificado de presencia* que extiende la imagen fotográfica, el hecho de que su *referente* deje de ser (como era el caso de la pintura) algo *facultativamente real* para convertirse en algo *necesariamente real.*

De esta constatación se ha pasado muchas veces con rapidez a considerar a la fotografía como una *reproducción no mediatizada* capaz de facilitar la aprehensión directa de las cosas. Por eso conviene subrayar, desde el principio, que nos encontramos ante un equívoco, mostrando —como decía Rudolf Arnheim hablando del cine— que la fotografía se basa en la *manipulación de lo técnicamente visible,* no de lo humanamente visual. O lo que es lo mismo, debemos pasar a tomar nota de las *convenciones* que constituyen la particularidad y *especificidad* de la fotografía (Gubern, 1974).

En primer lugar, hay que subrayar que *la fotografía elimina cualquier información* (sonora, táctil, gustativa, olfativa) *no susceptible de ser convertida en términos ópticos.*

En segundo lugar, *reduce la tridimensionalidad del mundo a bidimensionalidad.* Corolario de este hecho es el carácter monofocal de la representación fotográfica, lo que la emparenta con las convenciones de la *perspectiva artificialis* (ver *supra*, capítulo IV).

En tercer lugar, presenta un *carácter estático*, congelando el instante. A esta «inmovilización del movimiento» le acompaña la detención del observador que elige un *punto de vista* para mostrar su elección significativa del campo visual.

En cuarto lugar, en los casos de la foto en blanco y negro, *se altera la cualidad típica del cromatismo del mundo,* hecho que también sucede incluso con la foto en color.

En quinto lugar, toda imagen fotográfica supone de manera automática la elección de un espacio que se decide mostrar y la eliminación simultánea del espacio que queda más allá de los límites del *encuadre*. *Encuadre fotográfico centrípeto* (Bazin, 1966, 269, Barthes, 1980) que, a diferencia del cinematográfico, excluye todo *espacio off*. El encuadre fotográfico, pues, como límite infranqueable.

En sexto lugar, la imagen fotográfica establece una *relación dialéctica entre el poder de resolución del ojo humano y su estructura discontinua (granular)*. En este sentido no hay que perder de vista que la continuidad aparente del mundo sólo se debe a que el «grano» de este mundo está por encima de la finura de análisis de las imágenes (Moles, 1981). La presencia del «grano» en la imagen tiende a inclinar a ésta del lado de la «representación», mientras que su disminución refuerza su «ilusionismo» realista.

Finalmente, la capacidad de representación icónica de la fotografía se encuentra condicionada por la necesidad de *utilizar la luz como elemento básico*. Fijada la luz ambiente como dato previo, la tarea del fotógrafo consistirá en elegir entre las diversas posibilidades de combinación que le ofrecen los elementos que maneja (sensibilidad de la película, foco del objetivo, apertura del diafragma, velocidad de obturación).

Combinando estos elementos se llega a la definición propuesta por Gubern (1974, 55-56): «Fijación fotoquímica, mediante un mosaico irregular de granos de plata y sobre una superficie soporte, de signos icónicos estáticos que reproducen en escala, perspectiva y gama cromática variable las apariencias ópticas contenidas en los espacios encuadrados por el objetivo, durante el tiempo que dura la apertura del obturador».

16.3. *Entre la pintura, la realidad y el arte*

El surgimiento de la fotografía estaba llamado a interferir de manera notoria la evolución de las prácticas pictóricas. Si, como dice Bazin (1966), desde el Renacimiento la pintura se había dividido entre dos aspiraciones, una estética, destinada a expresar realidades espiri-

tuales y otra psicológica tendente a reemplazar el mundo exterior por su doble, no cabe duda de que para muchos artistas la fotografía se vio como una liberación de la creciente obsesión de realismo.

A la hora de la verdad, la influencia y relación de la fotografía con la pintura ha sido compleja y contradictoria. De un lado, la fotografía supuso, con su reproducción mecánica de las apariencias, un *relevo para la pintura en su tarea de testificación del mundo*. Hecho reforzado porque la fotografía ni en sus prácticas más volcadas hacia la abstracción puede librarse de su dependencia con lo real visible (Sontag, 1980, 105), mientras que la pintura quedaba libre, en principio, para liberarse de la rémora de la figuración.

De otro, la fotografía supuso una decisiva *ampliación del campo de lo representable* incluso en términos estrictamente pictóricos. Apuntemos en el haber de la fotografía el gusto por el fragmento, los estudios del movimiento, la preocupación por los efectos luminosos, o el interés por los aspectos más humildes y secretos de lo cotidiano (Sontag, 1980). De esta manera incluso la pintura figurativa adaptó hallazgos fotográficos.

Paralelamente puede constatarse que, salvo excepciones, la fotografía se ha modelado como arte expresivo sobre algunas bases tomadas directamente de la práctica pictórica. Citemos a modo de ejemplos: los *formatos* de las fotos (Gubern, 1974), la selección de *temas*, la subordinación en la práctica habitual a las *categorías y cánones de la visión común del mundo*, tal y como ha sido definida por siglos de práctica pictórica (Bourdieu, 1965).

De hecho la historia de la fotografía es la historia de una tensión entre dos polos, no tan alejados como pueda parecer: la tendencia al embellecimiento y al esteticismo que tiende a situarla como una de las Bellas Artes y la búsqueda de la veracidad —verosimilitud, a la hora de la verdad— aunque sea una veracidad socialmente prefijada.

16.4. *La fotografía como manipulación de lo real*

La fotografía presenta una serie de características que pueden situarse bajo el epígrafe de las formas en que realiza la manipulación de su materia prima, lo real.

Sontag (1980) habla de la fotografía como *acto agresivo* (la foto como «asesinato blando», como violación simbólica), mientras que Barthes (1980) subraya su carácter de *microexperiencia de la muerte* (un sujeto deviene objeto).

Además la cámara otorga un *poder fáctico* al fotógrafo, que se constituye en *voyeur universal*; el mundo se entiende como territorio

de caza fotográfica y que se divide en dos grandes grupos, observadores y observados. Controlar las imágenes se convierte, así, en una forma potencial de poder.

Pero además el *acto fotográfico* se configura como una actitud de *no intervención*. No estamos ante una mera observación pasiva del acontecimiento, sino que supone un aliento implícito a la continuación de lo que sucede ante el objetivo (Sontag, 1980, 22).

Y ello porque la fotografía es el lugar de la *radical indiferencia* ante el mundo: la foto funciona a modo de invocación que no espera respuesta (Bonitzer, 1976). Si la pintura suponía una implicación, siquiera mental, con los sucesos representados, en la foto se tiende a valorar la sangre fría que la ha hecho posible. Se abre así un foso insalvable entre el fotógrafo y lo fotografiado.

Toda fotografía *repite mecánicamente lo que no podrá repetirse existencialmente*. De aquí que la foto dé lugar al surgimiento del *misterio de la concomitancia* (Barthes, 1980). Porque la foto no dice *lo que ya no es* sino solamente *lo que ha sido*. Por tanto, *la foto ratifica lo que representa.*

Curiosamente, *el instante fotográfico no puede confundirse con el instante vivido*. Y ello porque *el fotógrafo trabaja en futuro anterior* (Chevrier, 1982). Cuando se toma una foto, el presente ya es pasado aunque aún espere al fotógrafo el momento del *revelado* de la imagen, lo que lleva a aquel a *vivir el presente de su experiencia como el pasado de un futuro*.

16.5. *Fotografía y temporalidad*

Precisamente el *carácter instantáneo* de la imagen fotográfica está en la base de la negativa a reconocer a la fotografía el *status* de arte narrativo fuera de los casos en que es manipulada de forma secuencial.

Aunque podríamos recordar aquí todo lo indicado en 14.4., la fotografía añade una dificultad: si exceptuamos las imágenes realizadas a partir de una pose, el paso de la manipulación manual a la fotoquímica impide el establecimiento de la *representación cronológica* base de toda construcción narrativa. En una foto, nada puede ser prescisado como anterior y/o posterior. Todo se instala en una especie de tiempo cero.

16.5.1. La secuencialidad

Por eso, la *secuencialidad* —por ejemplo, las fotonovelas— aparece como un método básico para instalar a la fotografía en el curso del tiempo, a través de una sucesión. Se pasa así de la *cronología implícita y significante de la foto individual* a la construcción de una temporalidad a partir de la sucesión de imágenes instantáneas: una suma de tiempos cero que produce —paradoja— un flujo en desarrollo (Halliwell, 1980/1981).

16.5.2. Lo imaginario

Pero es que además, en la medida en que toda fotografía supone la presencia del observador ante *algo digno de ser mirado*, abre la relación imagen/espectador al campo de *lo imaginario*. A partir del cual la foto funciona como eslabón incitador que permite *fantasmar* la secuencia en cuyo interior esa imagen vendría inscrita en términos de relato (Bergala, 1976). De esta forma, el imaginario del espectador, construye una especie de *fuera de campo temporal* que inscribe a la fotografía en la temporalidad y en la ficción.

Es el momento de recordar que si retomamos los análisis de Gombrich en torno a la problemática de la expresión de la temporalidad y su vinculación con la primacía del significado (ver *supra* 14.4), podremos proponer una explicación satisfactoria para el hecho, unánimemente constatado, de nuestra preferencia por aquellas fotografías en las que las configuraciones visuales *parezcan* establecer la idea de recorrido, evolución, secuencialidad o cambio.

16.6. *Fotografía y conocimiento*

Un aspecto muy discutido a lo largo de la historia es la mayor o menor capacidad de las imágenes para suponer una alternativa más completa a los lenguajes naturales como forma de conocimiento, capacidad ejemplificada en la conocida frase de que «una imagen vale más que mil palabras».

Sin entrar a debatir dicha afirmación, puede recordarse que toda imagen, y la fotografía de manera particularmente fuerte, supone una *reducción quirúrgica de la realidad* a la que se extirpan (ver *supra* 16.2) rasgos característicos. Además, la imagen construye una visión del mundo basada en una serie de partículas inconexas e independientes (Sontag, 1980).

Y que, como señala Berger (1980), *la imagen fotográfica,* a diferencia de la memoria, *no preserva significados, sino que ofrece apariencias* —a las que se otorga una importante credibilidad en función de su «inmediatez»— *tomadas al margen de su significado.*

Brecht (1973) puso el acento en el hecho de que la mera reproducción de las apariencias de la realidad apenas nos dice nada sobre esa realidad (véase su ejemplo sobre una fotografía de las fábricas Krupp). Como dicen Godard y Gorin (1972), una foto puede ocultar tanto como descubrir, imponiendo el silencio al hablar. De manera pertinente, Sontag (1980) subraya cómo la comprensión en profundidad comienza justo en el momento en que nos negamos a aceptar el que las cosas sean simplemente lo que parecen.

Lo que supone no negar en absoluto el valor de conocimiento de la imagen fotográfica, sino situar su aportación cognoscitiva en su justo nivel. Y reivindicar, una vez más, una consideración integradora de los distintos lenguajes, en tanto que *alternativas* diversas y útiles para la construcción de lo que denominamos «realidad».

16.7. *Hacia una semiótica de la fotografía*

Sentadas las bases anteriores es posible llevar a cabo un análisis que sitúe el discurso fotográfico en el interior de las prácticas significantes dejando definitivamente de lado todo intento de ver en aquel un puro mecanismo del que el mundo se serviría para hablarse en una operación tautológica. Esta será la tarea a la que se aplique, en sus múltiples orientaciones, la semiótica de la fotografía.

16.7.1. El punto de partida de Barthes

El artículo de Barthes (1961) titulado *El mensaje fotográfico* supuso el punto de partida para un análisis semiótico de la fotografía. Punto de partida que se iba a relevar polémico, pues Barthes no vacilaba en afirmar que siendo el *contenido* de la fotografía *lo real literal, la escena en sí,* ello se debe a que en el tránsito entre realidad e imagen se da una *reducción* de proporciones, de perspectiva, de color), pero no una *transformación.* La fotografía se definiría, pues, por su *perfección analógica* que la constituye en *mensaje sin código,* estrictamente constituido por el nivel de la *denotación.*

El propio Barthes advertirá que esa especie de «objetividad fotográfica» sólo existe finalmente en el nivel del mito, pues el mensaje *absolutamente analógico* se ve contaminado por una serie de procedi-

mientos de modificación de lo real (o lo que parece ser lo mismo para Barthes, del mensaje denotador), como el *trucaje* y la *pose* o de manipulación propiamente fotográfica: *fotogenia, esteticismo, sintaxis).*

Con todo, su posición central, en la que se insistirá años después (Barthes, 1964), consiste en afirmar la *identidad tautológica entre significante y significado fotográfico,* lo que supone que para leer ese nivel primario de la imagen no hace falta otro saber que el relacionado con nuestra percepción.

De tal manera que Barthes ve la especificidad semiótica de la fotografía en la evacuación final del segundo de los términos de la tradicional trilogía del *significante, significado* y *referente.*

Conviene recordar aquí que la fotografía conserva y reproduce la «presencia» del objeto, a través de una *mediación semiótica que utiliza sólo parcialmente su materialidad* y que, como atestiguan experiencias como las recogidas en 4.2.2., *la fotografía,* como todo signo icónico, *no reproduce objetos sino marcas semánticas,* es decir, elementos de la forma del contenido que están vehiculadas en el plano de la expresión en virtud de *marcas convencionales.*

16.7.2. Hacia un análisis del texto fotográfico

Será precisamente en polémica con Barthes como Baraduc (1972) planteará la existencia de una estructura organizativa en las imágenes que permita hablar de éstas como un conjunto de elementos pictóricos insertos en una estructura interna.

Estos elementos serían factores inherentes a la naturaleza de los objetos fotografiados (tamaño, color) o factores que estructuran el mensaje icónico (situación en el plano, nitidez, luminosidad).

De manera más coherente, Vilches (1987) presenta como componentes visuales de la fotografía, como elementos de su plano expresivo, nueve variables articuladas en torno a dos valores perceptivos básicos: *valor cromático* (contraste, color, nitidez, luminosidad) y *valor espacial* (planos, formato, profundidad, horizontalidad —izquierda/ derecha, profundidad/plano—, verticalidad).

Así el contraste funciona como «unidad mínima», en tanto que su ausencia implica la no existencia de la imagen; el espacio permite la discriminación de la información fotográfica en torno a los ejes vertical y horizontal; el volumen hace referencia a la *escala de los planos*, transmitiendo información acerca del tamaño y distancia de los objetos fotografiados (Vilches, 1987, 40-41).

A este nivel expresivo le corresponde, como es lógico, un plano del contenido que forma el nivel semántico de la imagen fotográfica. Son precisamente los códigos del contenido los que transforman la mera visibilidad de la superficie visual en unidades de lectura, organizando la *comprensibilidad* de la imagen.

Conviene recordar que el observador se acerca a la foto en posesión de una serie de competencias (Vilches, 1987, 86-87) que pueden resumirse en iconográfica, narrativa, estética, enciclopédica, lingüístico-comunicativa, modal (espacio-temporal). Si una aplicación de las estrategias de cooperación interpretativa tratadas en 10.2 es absolutamente aplicable a la imagen fotográfica, es pertinente indicar que en determinados casos (por ejemplo, la foto de prensa) no pueden dejarse de lado determinadas formas singulares de tratamiento del texto visual que influyen claramente en el nivel del contenido. En el caso citado deberían considerarse los papeles jugados, respectivamente, por los *códigos ópticos* (elecciones del fotógrafo, condiciones lumínicas), los *códigos del tratamiento* (manipulaciones que sufre la foto en la redacción del diario) o los de *compaginación* (relación que establece el texto visual con los escritos en el espacio de la página) (Vilches, 1987).

16.7.3. El proceso fotográfico como ritual

Para D. Thomas (1983) la complejidad de la praxis fotográfica, su versatilidad social y cultural, su carácter representativo/reproductivo, han funcionado como medios de ocultar el hecho de que *producir una fotografía es entrar en un particular proceso ritual cuyo final es la imagen fotográfica*

Para Thomas, *la fotografía* ocupa un particular segmento de la realidad social, *representa la culturalización o socialización de dos aspectos peculiares de la naturaleza*: la *luz* y la *ausencia*, que se reconcilian en su estructura.

El proceso de producción fotográfico se compone de un *rito de separación* a través del cual se reduce, invierte y lateraliza el tema de la fotografía, convirtiéndolo en portátil, un *rito de margen* (la negatividad física del sujeto fotografiado) y un *reto de agregación*, mediante el que se lleva a cabo una «corrección óptica» positivando la negatividad y produciendo un objeto (la fotografía) permanente y estable socialmente. De esta manera Thomas aplica a la fotografía los planteamientos ya clásicos del etnólogo Arnold Van Geunep, que demostró cómo una secuencia ritual subyace a una gama de actos y ceremonias muy diversos en apariencia entre sí:

Esta estructura de producción implica un *ritual cognitivo*, una permutación de dos pares de opuestos: luz/oscuridad y presencia/ausencia. *Lo que emerge en una imagen fotográfica es una paradoja: luz=ausencia,* cuando en términos culturales luz se asocia con presencia y oscuridad con ausencia.

Pero el objeto fotográfico es el lugar de encuentro de una *estrategia productiva* y una *estrategia espectatorial.* Si para la primera, la foto se concibe como la producción de *un presente orientado hacia un futuro utópico,* para la segunda aparece como un *presente ideológicamente orientado hacia un pasado.* La fotografía, *puente de permanencia* (Thomas, 1983: 37), se presenta, pues, como un eterno presente, fruto de un futuro perpetuamente presente a través de su referencia a un pasado.

A través de estos argumentos Thomas reencuentra las últimas posiciones de Barthes (1980, 136-139), cuando afirmaba que preguntarse si la foto es analógica o fruto de un código no es una vía adecuada de análisis. Lo importante, desde este punto de vista, reside en la *fuerza constatativa* de aquella, en que desde una perspectiva fenomenológica el *poder de autentificación fotográfica* prima sobre su poder de representación. Nada tiene de extraño que se proclame, entonces, que el modelo sintáctico arriba expuesto del proceso fotográfico debe verse como una *estructura transcultural* «representativa de una condensación simbólica de una filosofía de la acción política —orden y permanencia—» (Thomas, 1983, 36-37). Con lo que esta posición se emparenta con la afirmación de Sontag (ver *supra*, 16.4) de la fotografía como acto radicalmente indiferente de no intervención en favor de la permanencia.

16.7.4. La fotografía como index

Tomando como punto de partida la distinción elaborada por Peirce entre *icono, símbolo* e *index,* Dubois (1986), tras descartar las teorías de la fotografía como espejo de lo real (centradas en el concepto destacado por Barthes de la analogía o semejanza) y como transformación de lo real (la fotografía en tanto que lenguaje culturalmente codificado), sitúa su especificidad semiótica en su carácter de *huella de lo real.*

La foto ya no pertenece al orden del icono (semejanza) ni al del símbolo (representación por convención cultural), sino al *orden del index* que se define por la *contigüidad física del signo con su referente.* El propio Peirce ya había situado la foto en este campo (Peirce, citado en Dubois, 1986: 47) al subrayar que la semejanza

fotográfica se debe al hecho de que las fotografías han sido producidas en circunstancias tales que estaban *físicamente forzadas* a corresponderse punto por punto con la naturaleza.

Partiendo de aquí Dubois reencuentra las posiciones de Barthes (1980) al afirmar que, en tanto que *signo indicial,* la fotografía aparece marcada por el cuádruple principio de *conexión física, singularidad, designación* y *atestiguamiento.*

De esta forma se abandona la idea de la fotografía como creación convencional, cultural, ideológica y perceptualmente codificada para efectuar un *retorno hacia el referente,* si bien hay que destacar que para Dubois este retorno aparece, por primera vez, desembarazado de la obsesión por el ilusionismo mimético.

Por eso, al ser la foto antes que nada *afirmación de una existencia,* es ante todo *index.* Sólo a continuación puede llegar a ser *semejanza* y adquirir *sentido* (Dubois, 1986, 51).

Entre los efectos de esta posición conviene destacar que, a partir de ahora, cabe dar una *definición mínima de la fotografía: huella luminosa,* que no es a priori mimética, no está hecha necesariamente a imagen del objeto del que constituye la huella, (caso, por ejemplo, de los *fotogramas* de Man Ray o Moholy-Nagy). De esta manera, se levanta la hipoteca analógica que venía pesando sobre la fotografía.

Esta lógica del *index* implica reconocer que la *imagen fotográfica es impensable fuera del acto mismo que la hace ser* (Dubois, 1986, 74). La foto afirma así su naturaleza pragmática al encontrar su sentido *ante todo* en su referencia. Lo que la distingue de otros medios de representación es, por tanto, el hecho de que su dimensión pragmática es previa a la constitución de la misma en tanto que objeto de sentido.

Pero ¿no se estará volviendo a una *metafísica de la referencia*? No, a condición de *no confundir afirmación de existencia con sentido*: la foto muestra simplemente, se trata de signos semánticamente vacíos (Dubois, 1986, 80; ver *supra,* 16.6)

Tampoco puede dejarse de lado que la «huella» no puede entenderse sino como un *momento de un proceso.* La huella existe entre un *antes* (elecciones del fotógrafo) y un *después* (manipulaciones tecnológicas e inscripción cultural de la foto en tanto que objeto de uso y cambio).

Por último, el *index* fotográfico se constituye alrededor de la idea de la conexión física, de la contigüidad y también en torno a las nociones de *distancia, separación y corte* (Dubois, 1986, 84). El dispositivo fotográfico funciona gracias, primero, a la distancia entre el *aquí* del signo y el *allí* del referente. Y, en segundo lugar, en torno

a la distinción entre el *ahora* y el *entonces* en la medida en que toda foto sólo nos muestra, por principio, el pasado próximo o lejano.

Con ello se establece una barrera insalvable entre signo y referente, una escisión constituyente que configura a la fotografía como objeto de sentido por más que aparezca como cercana y emanando del objeto al que representa.

16.8. *La búsqueda de la especificidad*

Las preocupaciones de Joan Costa (1981) son muy diferentes de las expresadas hasta ahora. Su atención se dirige hacia la formalización de un lenguaje *específicamente* fotográfico. De ahí su afirmación de que la fotografía —y las teorizaciones sobre la misma— han permanecido prisioneras de su supuesta función analógico-reproductiva.

Para Costa (1981, 20) la particularidad de la fotografía no reside en ser un mecanismo apto para reproducir la realidad, sino en su *capacidad de producir imágenes icónicas a partir de la luz y por medios técnicos sobre un soporte sensible.* La fotografía no reproduce las apariencias de lo visible, sino que *hace visible.*

Toda foto permite descubrir en ella fragmentos de la realidad visual (referente), rasgos que suponen la marca del autor y unos *signos o formas sin referentes en el mundo de las cosas visibles, que están en la imagen pero no en la realidad.* Por tanto, en toda foto coexisten signos literales (de la semejanza) y abstractos (no analógicos).

Costa identifica cuatro grandes categorías de signos abstractos: ópticos (flou y desenfoque), lumínicos (estrellas y formas producidas por la entrada de luz en el objetivo), cinéticos (estelas, barridos, descomposición del movimiento, etc.) y químicos (solarizaciones, el propio negativo, el grano, quimigramas).

Son justamente estos signos los que se configuran como *específicamente* fotográficos y, en la medida en que permiten una práctica fotográfica basada en un *repertorio sígnico especializado* y propio, liberado de la atadura analógica, son los que están en la base, según Costa, de que la fotografía pueda ser analizada como expresión visual autónoma. Al recusar la vocación analógica de la fotografía, Costa pretende reconducir su práctica en dirección de la constitución de un «alfabeto icónico» particularizado que autorice a hablar de la fotografía como lenguaje.

16.9. *Texto e imagen: la imposible unión*

Toda fotografía se debate en la tensión entre la información bruta que transmite y su carácter polisémico (Almasy, 1975). De aquí que, no pocas veces, la imagen fotográfica suela aparecer acompañada de un texto escrito que establece relaciones particulares con ella.

16.9.1. Anclaje y relevo

Barthes sintetizó las dos funciones del mensaje lingüístico en relación con el icónico. En primer lugar, la función de *anclaje* que, destinada a evitar la polisemia, centra y reduce las posibilidades significativas del texto icónico

En segundo lugar, la función de relevo cuando texto e imagen se relacionan sobre la base de la complementariedad.

Ambas funciones pueden coexistir evidentemente aunque lo más interesante es constatar, con el mismo Barthes (1961), cómo en el caso de la foto de prensa el pie de foto se configura como un *mensaje parásito* que insufla a la imagen *significados secundarios*. En estos casos, la imagen no ilustra la palabra —como fue el caso, históricamente— sino que la palabra parasita la imagen. La palabra, pues, como efecto de connotación, tanto menos fuerte cuanto más «cercana» se encuentre de la imagen. Aunque, en último término, es imposible que la palabra «refuerce» la imagen, pues en el paso de una a otra estructura siempre se elaboran significados secundarios (Barthes, 1961).

16.9.2. El «accidente improbable»

Moles (1981) amplía estas ideas al indicar que *no hay ilustración posible de un texto por un grafista*, aunque se muestra dispuesto a admitir que *puede existir un comentario adecuado de una serie de imágenes por un texto literario.*

Este «accidente improbable» —que puedan transmitirse idénticas informaciones en escritura icónica y alfabética— es posible, indicará Moles (1981), a partir de reconocer en todo mensaje un *nivel semántico* (traducible, explícito, denotativo) y un *nivel estético* (cargado de valores emocionales y sensoriales, connotativo). En el caso de que ambas estructuras evoquen las mismas connotaciones para la media de los lectores la traducción se habrá logrado.

De todas maneras cabe pensar con Garroni (1972) que lenguaje natural e imagen son dos sistemas de significación que mantienen una

relación diferenciada entre expresión y contenido, lo que puede redundar en el hecho de que, en el intento de pasar de uno a otro, no sólo se generen significados secundarios no previstos en principio, sino que nos encontremos ante la *irreductibilidad de determinadas porciones del contenido.*

CAPÍTULO XVII

La imagen cinematográfica

McLuhan (1968) habló de que el cine nos permite enrollar el mundo real en un carrete para poder desenvolverlo luego como si fuese una alfombra mágica de fantasía. De esta manera, aparentemente poética, se llama la atención sobre los aspectos más materiales del espectáculo cinematográfico, subrayando que la película cinematográfica no es sino un rollo de material transparente y flexible sobre el que se fijan una serie de fotos que son tomadas por la cámara filmadora y que, al ser proyectadas sobre una pantalla blanca, dan lugar a la aparición de una escritura visual que parece realizarse con la materia prima proporcionada por los propios objetos del mundo real.

17.1. *Algunas ideas de partida*

Siguiendo este razonamiento, puede hablarse con Gubern (1987) de que el cine produjo unos *cronopictogramas* cuya movilidad intrínseca dio lugar a la aparición de una *iconización del flujo temporal.*

De esta manera el cinematógrafo supuso un paso adelante, tanto con respecto a la fotografía —inmóvil— como al comic —en el que la duración de los acontecimientos era *simulada*—, dando lugar al surgimiento de un nuevo espectáculo en el que se fusionaban dos trayectorias históricas diversas: la fotografía instantánea de Marey y

Muybridge y el principio de la proyección de imágenes tal y como se ejemplificaba en la linterna mágica(Gubern, 1987).

Precisamente esa *iconización del flujo temporal* se hacía posible gracias a la existencia de la ilusión óptica conocida con el nombre de *Efecto phi* (Lederman y Nichols, 1981, 293-301). Gracias a este efecto —que no debe confundirse con la persistencia retiniana— la imagen fílmica era capaz de reconstruir ante los ojos del espectador el desenvolvimiento del mundo (ver *infra* 17.2.2).

Si sus lazos con la fotografía —su alto grado de iconicidad— iban a ligar al cine directamente con toda una tradición artística orientada hacia la mímesis, su dimensión temporal iba a orientarlo hacia las áreas de la *narratividad*. Nacido en pleno auge y expansión del capitalismo, el cine se iba a imponer como relevo de todo un conjunto de prácticas de diversión, primero populares y luego burguesas, de comienzos del siglo XIX.

Si no se pierde de vista que en el capitalismo espectáculo e industria se funden a partir de la instrumentalización económica del primero, y se considera que el cine se convierte en un medio de comunicación de masas a través de la multiplicación de las copias de cada film mediante procedimientos fotosensibles, podrá caerse en la cuenta de que el cine, en tanto que lenguaje, aparece fuertemente contextualizado por una serie de condicionantes industriales que incluso afectan a la situación de *visualización socializada* —heredada del teatro— a través de la que el espectador se relaciona con el film.

Tanto si se habla del cine como *inscripción del movimiento* (Lumière) o *visión de la vida* (Edison), es pertinente subrayar con McLuhan (1968) que aquel no se limita a producir un mero salto cuantitativo en tanto que acto comunicativo —como fue el caso de la imprenta—, sino que puede hablarse de que su dimensión espectacular produce un *salto cualitativo* al introducir un nivel participativo entre la obra y el espectador inédito hasta entonces.

17.2. *El dispositivo cinematográfico*

Ya hemos señalado el carácter fundamental que juega la *ilusión del movimiento* (aparente) producida por el *efecto phi*. Si en el cine la percepción que tenemos al desfilar las imágenes en su proyección sobre la pantalla es de carácter real, ¿sucede lo mismo con la percepción del movimiento?

17.2.1. Imagen, movimiento, cine

Deleuze (1983), retomando los análisis de Henri Bergson, caracteriza al movimiento cinematográfico como *falso movimiento.* Falso movimiento que, producido a partir de cortes inmóviles —los fotogramas—, lleva implícita su propia posibilidad de correccción. Porque si en la percepción natural las condiciones para una captación correcta del movimiento se encuentran en el cerebro, en el cine la corrección de la ilusión —constituir un falso movimiento en un movimiento real— tiene lugar al mismo tiempo que la imagen se proyecta sobre la pantalla y para cualquier espectador.

Y ello porque el cine se edifica sobre un *corte móvil* capaz de reproducir el movimiento *en función del momento cualquiera,* instantes equidistantes escogidos de forma que den impresión de continuidad. El cine, nacido de la revolución científica moderna, se aleja del *momento único* —pose— para recomponer el movimiento sobre la base de elementos materiales inmanentes, presentándose como *cortes móviles* de la duración gracias al movimiento que se establece entre esos cortes y que relaciona los objetos o partes con la duración de un todo que cambia. La *imagen-movimiento* se identifica como un bloque espacio-temporal al que pertenece el tiempo del movimiento que se opera en ella.

17.2.2. El aparato de base

Y si esto es así se debe al hecho, subrayado por Baudry (1970), de que la operación de producción de todo film puede descomponerse en dos fases. En la primera, la cámara filmadora lleva a cabo una operación de *muestreo espacio-temporal,* una *inscripción de las equidistancias,* que permite la extracción de muestras significativas de las apariencias de la realidad —los fotogramas— cuyas *diferencias* quedan incorporadas a la imagen cinematográfica.

Imagen cinematográfica que —como la fotografía— se presentará además como caracterizada por su analogía con las proyecciones perspectivas que constituyen el grueso de la tradición icónica occidental desde el Renacimiento (ver capítulo IV, para una discusión de las implicaciones ideológicas de esta filiación). A lo que habría que añadir que el cine libera la unicidad del punto de vista al que estaban condenadas tanto la pintura como la fotografía, corrigiendo —o redoblándolo, ver *infra*— el efecto «unificador» que produce la perspectiva.

Centrándose en la relación que se crea entre la sucesión de fotogramas inscritos por la cámara, cabe afirmar que la *proyección* —y ésta sería la segunda fase de la operación— restablece sobre la pantalla, a partir de *imágenes fijas y sucesivas,* la continuidad del movimiento y la sucesión del tiempo.

Este restablecimiento está basado en una serie de *elipsis* que ocultan la discontinuidad de la filmación, borrando los procedimientos que la han producido. Con ello el espectador *no verá nunca el significante cinematográfico* (Gheude, 1970), siendo esta invisibilidad la que permitirá la producción posterior del *efecto de sentido* de todo film. De aquí que la relación con la imagen cinematográfica se articule para el sujeto espectador bajo dos aspectos: como *continuidad formal* (a partir de la negación de las diferencias que existen entre los fotogramas) y como *continuidad narrativa del espacio fílmico.*

17.2.3. Impresión de realidad, efecto de real

El cinematógrafo desencadena en el espectador la sensación, mucho más marcada que en el caso de otros espectáculos, de estar asistiendo al mero desenvolvimiento de la realidad ante sus ojos. Metz (1972) subrayó el hecho de la riqueza perceptiva de los materiales cinematográficos, tanto visuales como sonoros. Si nos atenemos a los primeros, bastará tener en cuenta que el cine retoma de las artes representativas los códigos de la figuración y, de manera aún más básica, los códigos de la analogía visual fuertemente reforzados por el alto grado de definición de la resolución fotoquímica, a la que se incorpora el movimiento y la duración. Justamente ese movimiento aún implica un mayor grado de realismo a través del efecto «esteocinético» (el movimiento convertido en sensación de profundidad). El cine sonoro reforzará definitivamente la *impresión de realidad* sobre la base de una restitución aún más completa de la organización perceptiva del mundo.

Tampoco es ajena a esta *impresión de realidad* la situación del espectador ante la proyección de un film. Baudry (1975) ha trazado los puntos de conexión que ligan la situación de los cautivos platónicos en la caverna y los modernos espectadores de las salas oscuras. Baudry no deja de subrayar que la *ilusión se crea por el dispositivo, no por su mayor o menor grado de imitación a la realidad.* De tal manera que aun existiendo la *impresión de realidad* —y todos los perfeccionamientos técnicos contribuyen a hacerla más efectiva— lo que cuenta, en el fondo, es la *repetición de un cierto estado,* la producción de un *efecto de sujeto,* materialización de un deseo

inherente a la estructuración del psiquismo humano de la que la *impresión de realidad* parece ser la clave.

Junto a los *efectos de realidad* —efectos de sentido destinados a producir la impresión de realidad— cabe hablar de los *efectos de real* (Oudart, 1972), *como efectos de producción,* mecanismos tendentes a inscribir en el interior de lo representado huellas del proceso de representación, generalmente a través de la inserción de simulacros del espectador en el interior de la imagen.

Puede trazarse un recorrido somero de las maneras en que las artes figurativas occidentales han llevado a cabo esta inscripción. De la manera latente de la pintura renacentista —a través del punto ideal de observación, simétrico del punto de fuga— pasando por los redoblamientos escénicos propios del barroco —véase *Las Meninas*— para llegar a la producción de los efectos ópticos o meras marcas de maestría —pintura del siglo XIX— o al caso de la pintura surrealista en la que la impresión de realidad se construye, paradójicamente, gracias a la perfección de sus *efectos de real.*

El cine, sobre todo en los años setenta, vio florecer una serie de prácticas dirigidas a combatir esa *impresión de realidad* propia de la imagen fílmica. Básicamente se utilizaron dos sistemas: renunciar a las estructuras narrativo-representativas, multiplicando los efectos destinados a mostrar el carácter «artificial» de todo film, de un lado, y aquellas prácticas que, sin renunciar al dispositivo de la impresión de realidad, se basaban en los efectos producidos por la inscripción de los *efectos de real* como marcas enunciativas articuladas *sobre* la narrativa clásica (Godard, hermanos Taviani, etc.), de otro.

En cualquier caso, ambas tendencias atacaban frontalmente la *vocación realista del cine,* tal y como había sido definida por algunos autores (ver *infra*, 19.3.). De esta manera, se llegaba a un concepto de realismo directamente relacionado con las opciones previas, con los modelos de partida. El mensaje fílmico se desvincula, pues, de la existencia de una *teoría de la realidad* que explicaría la presencia especular de los objetos del mundo en la representación fílmica, para entroncarse con una *teoría de la expresión cinematográfica* que concibe el cine como un fenómeno autónomo —pero no independiente— regulado por normas sociales que *no necesariamente* tienen que coincidir con las que rigen la experiencia cognoscitiva de la realidad.

17.3. *Documental y ficción*

Uno de los lugares comunes sobre los que se ha asentado el discurso sobre el cine ha sido la identificación de dos territorios de extensión desigual: el de la ficción y el del documental.

Para obtener una aproximación fructífera a este par de conceptos hay que señalar que el desarrollo del cine puede verse como partiendo de una inicial inmediatez de corte documental, para pasar luego a una progresiva inclinación del lado de la ficción. Esta distinción reposa sobre un malentendido, pues todo film de ficción *documenta* su propio relato —a través del acto analógico de la filmación— o cuando menos las bases materiales que lo hacen posible —actores, decorados, etc.— y todo film documental *ficcionaliza* una realidad preexistente, por la elección del punto de vista (Zunzunegui, 1984).

¿Basta, pues, afirmar que todo es ficción? No, en tanto que hacerlo de manera muy radical puede llegar a ocultar que *documental* y *ficción* pueden distinguirse, no en relación con sus referentes, sino en tanto que *estrategias diferenciadas de producción de sentido.*

Si todo film puede considerarse como un acto de *hacer parecer verdad*, que solicita que el espectador *crea verdad* a partir de un *contrato de veridicción* que se establece de manera implícita entre autor y espectador sobre la base de la *verosimilitud* de la propuesta, *documental* y *ficción* se presentan como *estrategias* alternativas, como prácticas diversas dirigidas a *persuadir*. Como acto comunicativo todo film —toda obra— puede verse como una *estrategia persuasiva* y es precisamente la especificidad de su propuesta concreta la que debe ser interrogada en cada caso.

17.4. *Identificación y proyección en los films*

Jean-Louis Baudry (1975) ha relacionado la posición del espectador cinematográfico con la situación del niño en ese «*estadio del espejo*», formador de la función del yo, puesto de relieve por Lacan (1971).

Repasemos las condiciones en que se ejerce la contemplación de los films: pasividad relativa del sujeto, inmovilidad forzosa, superposición sensorial (vista/oído), vigilancia crítica. Si pensamos que entre los 6 y los 18 meses el niño, que se desenvuelve en una relativa incapacidad de movimientos, descubre su imagen y la de los demás (la madre que le lleva en brazos), *identificándose a una imagen como forma de unidad corporal*, como *formación imaginaria*, se podrá

tender un puente entre la metapsicología y el dispositivo cinematográfico.

Metz (1979) recuerda que aun siendo el film como el espejo —susceptible de provocar una identificación imaginaria, opuesta a la simbólica/semiótica que se produce gracias a la conciencia del lenguaje— existe una diferencia esencial: el film nunca refleja el cuerpo del espectador, y que lo que posibilita la ausencia del espectador en la pantalla es el hecho de que todo espectador ha tenido con anterioridad la experiencia del *estadio del espejo*, pudiendo constituir un mundo de objetos sin que le sea necesario empezar por reconocerse a sí mismo.

17.4.1. Identificación primaria

Partiendo de estas ideas, determinados autores (Baudry, 1975; Metz, 1979) han planteado la existencia en el espectador cinematográfico de una *doble identificación*, trasponiendo la terminología freudiana al terreno fílmico.

Metz (1979) habla de *identificación cinematográfica primaria* en el caso de la que lleva a cabo el espectador con la cámara cinematográfica, a través de la que el sujeto se identifica a sí mismo *en tanto que mirada.* Mirada que pertenece a una cámara que *ya ha mirado* antes lo que él está mirando ahora y que coloca al sujeto-espectador en una posición omnipotente (la del propio Dios).

Esta identificación puede verse dificultada porque el espectador nunca pierde la conciencia de hallarse ante un *espectáculo artificial.* Porque en el cine nuestro *saber como sujetos* es doble: nunca dejo de saber que asisto a un espectáculo imaginario y, por otro lado, mi posición es pasiva y externa. Pero este segundo saber es el que acaba desdoblándose en hecho de percepción real —el espectador se identifica a sí mismo como puro acto de percepción, como sujeto trascendental— y en un acto por el cual el imaginario-percibido se reconstituye como continuidad en el interior del sujeto. (Metz, 1979, 50).

17.4.2. Identificación secundaria

Junto a la anterior existe una *identificación secundaria,* que corresponde a la identificación con tal o cual personaje de la ficción cinematográfica.

Identificación que tiene menos que ver con un efecto de la relación psicológica que se crea con los personajes de la ficción que con un *efecto estructural.* La identificación secundaria tiene que ver con el

hecho de que el espectador encuentre, en cada momento del relato, su lugar adecuado: «soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo», (Barthes). Por tanto, la identificación secundaria es susceptible de circular de un personaje a otro a lo largo de un film, interviniendo en su rotación las diversas técnicas de *découpage* —selección progresiva de puntos de vista—, el juego de la escala de los planos, las angulaciones y, sobre todo, las miradas de los actores, que juegan un papel fundamental (ver *infra* 20.4.3). Porque nada hay más fascinante en un film que *ver mirar* y, como corolario, seguir el vector de esa mirada como designación de un recorrido perceptivo que condiciona nuestro acceso al texto.

17.4.3. Identificación al relato

Algunos autores (Aumont *et al.*, 1983) han destacado, como previa a la identificación secundaria arriba explicitada, la existencia de lo que denominan una *identificación primordial al relato*, que el cine compartiría con las restantes artes narrativas. Su asiento se encuentra en la analogía existente entre las estructuras fundamentales de todo relato y la estructura edipiana tal y como fue expuesta por Freud. (Suele decirse que todo relato ejemplifica el conflicto básico entre el deseo y la ley).

De la misma manera que la identificación primaria, la *identificación al relato* parece revelarse como *condición indispensable* para que el film pueda elaborarse, lo que remite a los trabajos de Greimas cuando coloca la narratividad como base estructural del sentido.

Y si todo relato se estructura como el trayecto que lleva de una situación de equilibrio a otra, a través de un proceso de *distanciamiento*, primero, y *reencuentro* posteriormente, la identificación del espectador encuentra su base en esa búsqueda de colmar la ausencia constitutiva que articula toda narración.

17.5. *El cine y el sueño*

No es absurdo trazar un lazo entre el sueño y el cine más allá de las expresiones metafóricas («la fábrica de sueños»). Y ello porque si el sueño no es sino una psicosis alucinatoria del deseo que a través de su capacidad de figuración produce un *más-que-real*, la maquinaria cinematográfica parece reproducir algunas de sus características centrales.

17.5.1. Las hipótesis de trabajo

Las condiciones en las que funciona el dispositivo cinematográfico (oscuridad de la sala, pasividad relativa, inmovilidad forzosa, sujeción a los efectos producidos por la proyección de imágenes en movimiento) no se separan en lo fundamental (labilidad de los sistemas, imposibilidad de recurrir a la prueba de realidad) de aquellas capaces de producir un retorno a un narcisismo —siquiera relativo— susceptible de desembocar en el deseo del sujeto de encontrar una forma de relación envolvente con la realidad en la que los límites del propio cuerpo y del exterior no se encuentren definidos con precisión.

El sueño es, de hecho, una *proyección*, a través de la cual funciona un mecanismo de defensa que reenvía al exterior las representaciones y efectos que se rehúsa reconocer como propios y que aparecen ante el sujeto como un real percibido del exterior. Algunos psicoanalistas (Bertran D. Lewin, citado en Eberwein, 1984) también han hablado de la *pantalla del sueño (dream screen)*, superficie sobre la que el sueño *parece* proyectado.

Aunque no conviene llevar demasiado lejos la identificación, pues el sueño es una representación mental (imagen onírica) mientras que los films producen imágenes cinematográficas reales (imágenes fílmicas).

7.5.2. El sueño y el cine como aparatos de simulación

El cine, en concreto, parece comportarse como una *máquina de simulación* capaz de proponer al espectador percepciones de una realidad cuyo *status* se aproxima al de las representaciones oníricas (que se presentan como percepciones). El cine vendría a proponer una especie de psicosis artificial con posibilidad de control (salida de la sala).

A diferencia de lo que sucede en el sueño o la alucinación, en donde las representaciones se dan como realidad, en ausencia de percepción, en el cine las imágenes se presentan como realidad *a través* de la percepción.

Por tanto, el cine no es el sueño aunque pueda señalarse que reproduce una impresión de realidad, un efecto-cine que es comparable a la producida por aquel. Por eso puede decirse que la simulación cinematográfica tiene menos que ver con la realidad que con un dispositivo que implica al sujeto (el sujeto del inconsciente).

Baudry (1975) irá aún más lejos al afirmar que el cine es una máquina que simula el inconsciente, pues así como el sueño se abre sobre la *otra escena* y el inconsciente no deja nunca de exigir al sujeto (a través, por ejemplo, de la praxis artística) la producción de representaciones de *esa escena,* el cine puede ser visto como un aparato que muestra, en su propia existencia, una representación en la que el sujeto ignora que se representa a sí mismo la propia escena del inconsciente sobre el que él mismo se constituye (Baudry, 1975, 72).

17.6. *La sutura como mecanismo esencial de la significación fílmica*

Si toda imagen cinematográfica instituye, por tanto, una *relación* con un sujeto, queda por saber cuál es la forma precisa que toma la articulación que hace posible el surgimiento del sentido, cuál es el lazo que une al film con el espectador.

J. P. Oudart (1969) ha definido este mecanismo con el nombre de *sutura.* Y se refiere al hecho de que a todo campo fílmico (a toda imagen cinematográfica) le hace eco *otro campo* (la cuarta pared) y una *ausencia* que emana de él. De tal manera que toda imagen es a la vez el lugar de los objetos icónicamente presentes en el campo fílmico, donde producen el efecto que les corresponde en el orden de la sintagmática cinematográfica, y al mismo tiempo se presenta, en su conjunto, como el *significante de una ausencia.*

Ese momento, lógicamente *anterior* al sintagmático, en el que la imagen presente se comporta como ausencia de lo que la constituye en relato, es el momento clave a través del cual la imagen accede al orden del discurso instituyendo un *intercambio semántico* entre un *campo presente* y un *campo imaginario.* El espectador es, así, entre dos imágenes el gozne capaz de articular el sentido al *reconocer en la presencia, la ausencia que la funda,* suturando con su intervención la relación entre dos planos consecutivos (véase Dayan, 1974, Rothman, 1975, Heath, 1977-78).

Así se explica, definitivamente, la sustancial operación de descentramiento del espectador ante el film (y de la que es un eco la oblicuidad de filmación propia del Modo de Representación Institucional o «cine clásico»). En primer lugar, porque el discurso del film no es *su* discurso (no es el de *nadie,* en sentido estricto) y, en segundo lugar, porque la relación entre espectador y film es del tipo de *eclipse alternativo.*

El espacio de la pantalla se constituye, alternativamente, como campo y signo. Cada plano, cada campo se presenta como una suma significante que es respondida por el eco de la ausencia que la ha

hecho nacer, por *la fuerza de la enunciación que la constituye en enunciado.*

La sutura es, por tanto, la relación del sujeto con la cadena de su discurso. Relación que se *representa* bajo la apariencia de esa «suma significante» afectada por una carencia, y de un Ausente que desaparece siempre que un plano es sustituido por otro, para que alguien, que representa el eslabón de la cadena significante, pueda ocupar su lugar.

CAPÍTULO XVIII

La materialidad de la expresión fílmica

18.1. *Las materias de la expresión fílmica*

Usamos el concepto de *materia de la expresión* entendiendo por el mismo la *naturaleza del tejido en que se recortan los significantes.* Las tradicionales divisiones entre lenguajes suelen realizarse atendiendo a criterios que reposan en la materia de la expresión, sobre la base de que cada lenguaje posee en propiedad una materia de la expresión o una combinación específica de ellas.

Este es el caso del cine cuya expresión aparece como *heterogénea* en la medida en que combina cinco materias diversas (Metz, 1973).

Dos que se encuentran en la banda imagen: *imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizadas en series continuas* y *notaciones gráficas* que a veces sustituyen a las imágenes analógicas (intertítulos, títulos de crédito sobre fondos neutros) o se superponen a ellas (subtítulos, nociones gráficas internas a la imagen).

Por su parte, la banda sonora incorpora y mezcla tres materias de la expresión: sonido fónico, sonido musical y ruidos o sonido analógico.

Abordando la problemática del cine desde posiciones preocupadas por su *especificidad* ésta se limitaría, como es lógico, al caso de la *imagen móvil,* pues todas las restantes materias expresivas son compartidas con otro u otros lenguajes.

Mucho más rentable es ver la peculiaridad de la expresión cinematográfica en la *heterogeneidad de la combinatoria* de las diferentes materias que la integran. Materias que son organizadas, manipuladas y moldeadas con la finalidad de su utilización como elementos de significación.

18.2. *Los elementos básicos*

Es necesario ocuparse de algunas de sus formalizaciones a fin de mostrar cómo las materias expresivas se configuran en tanto que elementos portadores de sentido.

18.2.1. El concepto de plano

Considerado como *unidad mínima* (Mitry) o *taxema fílmico* (Metz) la noción de *plano* ha sido siempre conflictiva.

Una primera aproximación tiende a identificarlo con la *toma* (rodaje) o con el *segmento fílmico* que se desenvuelve entre dos cortes (montaje). Mitry (1978) insistirá en la idea de la identidad de acción, ángulo y campo, como criterios definidores. Se trataría, pues, de «fragmentos de espacio-tiempo» donde es detectable una rigurosa continuidad —en el nivel perceptivo, ver *supra*, 17.2.2.— de ambas dimensiones.

Analizado el plano en términos de *tamaño* ha dado lugar a una clasificación empírica (plano general, de conjunto, americano, medio, primero y de detalle), básicamente imprecisa, en función de la mayor o menor cantidad de campo que ocupan los personajes.

Considerado desde el ángulo de la *duración* ha dado lugar a la aparición de un concepto complejo: el *plano-secuencia* (aquellos que por su duración contienen el equivalente de acontecimientos que corresponden a una secuencia). Mitry (1978) hablará en este caso de sucesión de planos *en un solo y mismo movimiento continuo* y Bonitzer (1977) de paradoja, en tanto que en el nivel de el «continente» se destaca la continuidad de la toma mientras que en el nivel de los «contenidos» son relevantes los distintos *tamaños* dependientes de la toma móvil de vistas. El plano-secuencia supone una reformulación sofisticada de los sistemas de representación anteriores a la constitución del sistema narrativo clásico al descomponerse el proscenio teatral, con el añadido nada despreciable de la potencial movilidad de la cámara.

También es posible un acercamiento a los planos en función de su *movilidad.* Así se suele hablar de *plano fijo* o de diversos tipos de movimiento (panorámicas, travellings, zooms, etc.). Movimientos imposibles de reconducir a una taxonomía operativa, pues lo que cuenta es su *utilización concreta* en un film específico.

Todo ello ha llevado a autores como Bonitzer (1977) a negar la existencia del *plano* como tal. Y ello porque no se trata de una unidad estable sino de una *notación variable* de una dimensión, de una diferencia, de un valor marcado por la toma de vistas. La noción de

plano aparece así reconducida a su carácter *diferencial* que permite una evaluación particularizada de la mayor o menor proximidad del punto de vista con respecto a los personajes.

Renunciando a ese *arbitrario jerárquico,* Eisenstein analizará el plano en tanto que *fragmento* manipulable, independiente del «tamaño», y lugar de residencia de una serie de elementos (luz, volumen, movimiento,...) susceptibles de ser combinados en base a principios formales.

18.2.2. Encuadre, campo, profundidad de campo, fuera de campo

Todo *plano* define un *campo,* entendido éste como la porción de espacio imaginario contenida en el interior del *encuadre.*

Y el *encuadre* se presenta como los límites del campo, como la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que se encuentra presente en la imagen (Deleuze, 1983, 23). El *encuadre* testimonia la puesta en relación entre un observador y los objetos figurativos que aparecen en la pantalla (Buscema, 1979), introduciendo la discontinuidad, la fragmentación y la posibilidad de recomponer el orden del espacio del «mundo natural» en un orden antinatural, sólo predicable del discurso fílmico (Bruno, 1979).

El encuadre forma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la *composición plástica* del campo. A lo largo de la historia del cine mecanismos como el *iris,* la *pantalla variable,* los *caches* o la *split screen* testimonian de la utilización creativa del encuadre.

Bonitzer (1978, 1985) ha puesto de manifiesto cómo el cine ha inventado una serie de encuadres que no se encontraban ni en la pintura ni en la fotografía; la extrema parcelación de los cuerpos, el troceamiento, la monstruosidad del detalle y, sobre todo, el *desencuadre* con su despliegue y/o reabsorción de los efectos de vacío, son los principales entre ellos.

Si observamos la imagen contenida entre los límites del encuadre podremos atribuirle un carácter *plano.* Pero al mismo tiempo, la *impresión de profundidad* —el campo definido por los límites del encuadre *parece extenderse en profundidad*— es uno de los datos constitutivos de la impresión de realidad. *Profundidad de campo* que en cine —o en fotografía, pero no en la pintura— surge de la correlación de una serie de parámetros técnicos —distancia focal, apertura del diafragma y, en el caso de la foto, velocidad de obturación— y sirve para designar la parte del campo en la que los objetos o personas situados en ella se perciben con nitidez.

Aunque toda imagen presenta una profundidad *del* campo —zona de nitidez mayor o menor— hablar de *profundidad de campo* es, de

acuerdo con Bazin (1966), señalar cómo los progresos técnicos han ido acercando, paulatinamente, la percepción de la pantalla a la percepción natural. Progreso, en el que jugaron un papel decisivo la introducción de los objetivos de focal corta, que permitieron, gracias a la profundidad de campo, tratar escenas enteras en un solo plano renunciando a los efectos dramáticos del montaje. Así, indicaba Bazin, el espectador adquiriría una relación con la imagen más próxima a la que tiene con la realidad, respetando la ambigüedad básica de ésta y solicitando del público una posición más activa. Todo ello pese al leve trucaje que supone la imagen uniformemente nítida en relación con la visión humana, pues *obliga* al espectador a captar sensiblemente la continuidad del acontecimiento.

Jean-Louis Comolli (1971) ha señalado que el «suplemento de realidad» que trae consigo la profundidad de campo, de hecho, rompía con el «grado cero de la escritura cinematográfica» puesta a punto por el Modo de Representación Institucional, al subrayar excesivamente los códigos del realismo. De esta manera, la profundidad de campo deja de ser un elemento esencial del camino del cine hacia ser una *asíntota de la realidad* (Bazin) para ser contemplada como un procedimiento de producción de sentido *alternativo* al montaje en sentido estricto.

Por último conviene recordar que el encuadre determina un campo pero también un *fuera de campo,* que Burch (1970) divide en seis segmentos, cuatro definidos por los límites de aquel, un quinto constituido por el espacio virtualmente situado «tras la cámara» y un sexto que comprende todo lo que se encuentre detrás del decorado o de un elemento del mismo.

En el cine narrativo la figura de la *reversibilidad* del campo y el fuera de campo constituye un elemento sustancial. De tal manera que, definido el *fuera de campo* como el conjunto de elementos que sin estar incluidos en el campo se relacionan con él imaginariamente para el espectador por cualquier medio (Aumont *et alii*, 1983), su *potencial* aparición en función de las necesidades del relato forma parte de las reglas de la narratividad.

El campo y el fuera de campo se relacionan (Burch, 1970) a través de las entradas y salidas de personajes u objetos, de las interpelaciones realizadas hacia el fuera de campo —con el *raccord* de miradas como forma privilegiada— y la determinación del espacio *off* a través de la fragmentación de personajes u objetos de los que una parte queda excluida del encuadre.

Burch (1970) propone distinguir entre *fuera de campo concreto e imaginario.* El primero hace referencia al caso de una actualización que convierte en concreto un *espacio off* que era imaginario en el campo. El segundo caso haría referencia a ese *espacio off* que *nunca* es actualizado a lo largo del film.

Como recuerda Bonitzer (1977), hay algo que siempre permanece fuera de campo y es el espacio de la producción, de la enunciación sólo susceptible de aparecer sobre la pantalla bajo la apariencia de *enunciación enunciada*.

18.3. *El montaje cinematográfico: objeto y funciones*

El *montaje*, en sentido amplio, puede ser considerado como la operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado. Se trata, por tanto, de un *principio organizativo* que rige la estructuración interna de los elementos fílmicos visuales y/o sonoros.

El montaje, tan antiguo como el cine, puede incluso detectarse en aquellos films que, como los de los hermanos Lumière, se conformaban con un solo plano, a través del establecimiento en profundidad de acciones que se acercaban o alejaban de la cámara siguiendo órdenes prefijados o aleatorios según los casos.

Pero, tal y como se entiende en términos generales, hace referencia a los films multicelulares en los que la cámara, liberada del plano fijo y el punto de vista único, observa las cosas alternativamente de cerca o de lejos, sigue a un personaje en sus desplazamientos a través de un decorado y alterna episodios que se desarrollan en lugares diversos.

Como ha subrayado Gubern (1974) la operación sintagmática del montaje (selección y ordenación de fragmentos espacio/temporales) reproduce las condiciones de selectividad de la percepción y la memoria humanas, en lo que éstas tienen de *discontinuas* y de privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros que no lo son.

Por eso no es de extrañar que el montaje aparezca ligado desde un principio con la narratividad. Al permitir descomponer físicamente el espacio del proscenio teatral para permitir su recomposición mental por parte del espectador, el montaje se configura a lo largo de sus años formativos como una concatenación *biunívoca* de un plano con el que le precede y el que le sigue (Burch, 1980; 1985; 1987).

La comprensión del hecho de que un film es un organismo, formado por partes que se relacionan entre sí para dar lugar al surgimiento de un sentido global, hecho posible por el montaje, ha llevado a Deleuze (1983) a proponer la sugestiva hipótesis de que no es la narratividad la que ha condicionado la aparición del montaje que denomina *orgánico-activo* y que es patrimonio del cine del Modo de Representación Institucional (denominado de manera impresionista cine clásico), sino que es la narratividad la que se desprende naturalmente de esa forma de montaje.

18.3.1. La articulación espacio-temporal

Si el montaje regula el ensamblaje de los planos para formar la unidad del film, y siendo todo plano una unidad espacio-temporal, cada vez que exista un cambio de un plano a otro, se producirá una relación entre los parámetros de ambos planos que da lugar a lo que Burch (1970) denominó la *articulación espacio-temporal.*

Cinco tipos de *relación temporal* pueden establecerse entre un plano y el que le sigue en la cadena fílmica: *rigurosa continuidad, elipsis definida* y medible, *elipsis indefinida, retroceso definido* y *retroceso indefinido.*

Junto a estas relaciones temporales existen tres *tipos de articulación espacial* entre dos planos contiguos: *continuidad espacial, con o sin continuidad temporal,* la que Burch denomina *discontinuidad espacial simple,* que hace referencia al caso de que el segundo plano muestre un espacio distinto al visualizado en el plano anterior pero *claramente próximo* (en términos diegéticos) al fragmento de espacio anterior y, finalmente, *discontinuidad espacial normal.*

Caso especialmente atractivo es el de la *discontinuidad espacial simple,* pues su utilización privilegiada tiene que ver con la constitución progresiva —entre 1905 y 1918— de un espacio-tiempo diegético que envuelve la ficción y que constituye un espacio pictórico plenamente *habitable* y en el que el espectador debe conservar siempre la orientación básica de la escena pese a la fragmentación de la misma en diversos planos. El montaje clásico estaba llamado a dar vida a la paradoja de que, liberando al cine de la unicidad del punto de vista, no dejaba de recomponer un espacio diegético totalmente tributario de la escena teatral (Burch, 1985; 1987).

El instrumento privilegiado destinado a soldar esa discontinuidad iba a ser el *raccord.* Tanto si se trata de *raccords de dirección, de miradas, de posición* (cuya variante central es el *raccord en el eje*), su papel iba a ser central en la constitución del M. R. I., permitiendo que el espectador referencializase cada fragmento fílmico con relación a un *espacio escénico preexistente.*

18.3.2. Tipos de montaje

En el ámbito temporal uno de los problemas que debió resolver el cine es el de cómo mostrar escenas que sucedían simultáneamente Cuatro son las maneras básicas de expresar cinematográficamente la *simultaneidad:*

a) Mostrando acciones que coexistan *en el mismo campo* (por ejemplo, gracias a la profundidad de campo).
b) Que coexistan *en el mismo encuadre (*doble exposición, *split-screen).*
c) Presentarlas *en sucesión.*
d) Presentarlas en *montaje alternado* o *cross-cutting.*

18.3.2.1. Montaje alternado

El *cross-cutting* o *montaje alternado* concede abiertamente a la cámara una función narrativa y su virtud fundamental es *hacer olvidar que la simultaneidad se presenta sucesivamente.* El montaje alternado propone, por tanto, una serie amplia de *analepsias* o *retrocesos definidos,* en las terminologías de Genette y Burch, respectivamente. Esta manera de resolver el problema de la superposición temporal obliga al espectador a considerar la sucesión de imágenes y leerla como dos sucesos diegéticamente simultáneos y alejados del espacio.

18.3.2.2. Montaje paralelo

Una variante del montaje alternado es el denominado *montaje paralelo* en el que las acciones que se muestran alternativamente no son simultáneas en el tiempo de la historia (ver *infra*, 20.4.)
Tanto el *cross-cutting* como el *montaje paralelo* pueden ser considerados como procesos narrativos, pues establecen lazos y relaciones entre diferentes líneas de acción. Al mismo tiempo son una manera privilegiada de manipular el orden y la duración de los eventos implicados (Metz, 1973; Bordwell *et al.*, 1985, 48-49 y 210-212), funcionando, además, como un sistema de creación de elipsis.

18.3.2.3. Montaje convergente

Deleuze (1983), refiriéndose al montaje alternado practicado por Griffith en no pocos de sus films, ha subrayado el hecho notorio de que en éstos los grupos de imágenes procedentes de partes diversas se iban sucediendo a un ritmo exactamente calculado. Además, este montaje movilizaba los *diferentes tamaños de los planos,* miniaturizando la escena a través del funcionamiento metonímico de los planos de detalle. Por último, se ponía un énfasis especial en la separación física de grupos en conflicto que convergían *hacia un único lugar en un único tiempo.* Para este tipo de montaje alternado, mediante el que unas partes del film reaccionan sobre otras hasta llegar a fundirse

dando lugar a una síntesis final, suele reservarse el nombre de *montaje convergente.*

18.3.3. Discursos sobre el montaje

Sin duda el *montaje clásico* ha ido configurándose como un *sistema* fuera de cuya lógica no había salud. Lógica basada en la lógica profunda de reconstruir la misma escena teatral que la dispersión de los puntos de vista parecía dinamitar.

Este montaje tenía por objeto analizar el suceso según la lógica material y dramática de la escena (Bazin, 1966, 123), lo que conducía a su *invisibilidad.* Para Bazin este montaje suponía una superación con respecto al montaje abstracto practicado por determinados autores (ciertos cineastas soviéticos) y en el que la creación del sentido no depende del valor objetivo de las imágenes sino que procede de sus mutuas relaciones.

18.3.3.1. Bazin y el cine «transparente»

Prolongando su afirmación del *cine como arte de lo real* (ver *infra,* 19.3.2.), Bazin privilegiará la *función registradora* de la praxis cinematográfica, tanto más lograda cuanto más se incorporan aquellos progresos técnicos que acerquen la percepción de la pantallla a la natural.

El *realismo esencial del cine* pasa por respetar la ambigüedad básica del mundo, respetando la capacidad de interpretación del mismo por parte del espectador (ver *Montaje prohibido,* en Bazin, 1966, 110-121).

Desde este punto de vista el *découpage clásico,* y pese a que su invisibilidad se asienta en una experiencia psicológica de carácter universal (la selección que efectuamos permanentemente en nuestra percepción natural), supone una *superchería esencial* (Bazin, 1966, 69).

Por tanto, lo que se debe exigir a todo film es que proporcione la ilusión de permitirnos asistir a hechos reales. Los mecanismos utilizados para ello deberán cumplir una norma básica: la de no manifestarse como tales.

Desde ese punto de vista, Bazin verá en el *plano secuencia con profundidad de campo* una alternativa al montaje clásico que permite una fusión ejemplar del realismo narrativo y del realismo perceptivo.

De esta forma, el cine se constituiría en un *lenguaje sintético,* más realista y más intelectual obligando al espectador a participar en el sentido del film —que no es otro que la profunda ambigüedad de la realidad que muestra— descubriendo por él mismo las relaciones

implícitas que el montaje no muestra abiertamente en la pantalla (Bazin, 1973, 71).

Para Bazin, el lenguaje del plano-secuencia *no* es una mera alternativa estilística al montaje analítico tradicional. Se trata de un avance sustancial en la constitución de ese cine de lo real que asintóticamente tiende hacia su fusión final con el mundo confundiendo percepción de la pantalla y percepción natural.

18.3.3.2. S. M. Eisenstein y el concepto de montaje

En el polo opuesto se encuentran las reflexiones en torno al montaje de S. M. Eisenstein que, sin embargo, comparte el postulado de partida: la ambigüedad de la realidad. Aunque para Eisenstein era necesario proceder a combatir esa ambigüedad de la realidad, evitando la confusión de la imagen cinematográfica con una captación inmediatamente realista del mundo.

En su polémica contra el «realismo», Eisenstein propondrá sustituir la noción de plano por la de *fragmento,* lugar de residencia de elementos (luz, volumen, movimiento, contraste, duración, etc.) combinables según principios formales.

El montaje pasó a ser el método privilegiado para dar vida a estos fragmentos, insertando la razón del espectador en el proceso creador en tanto que se le obliga a seguir el camino emprendido por el autor al construir la imagen (Einsestein, 1970; Aumont, 1979, 162 y ss.) De esta forma, el film se considera como *objeto de significación, discurso organizado,* reconstrucción de la realidad, que no es sino un mero punto de partida, siendo el de llegada el descubrimiento de sus leyes significativas puestas al descubierto gracias al trabajo fílmico.

No puede decirse que exista en la obra de Eisenstein —aún no conocida en su totalidad— un sólo concepto de montaje. En un primer momento, pondrá a punto la *teoría del choque o conflicto* —surgida, a la vez, de la dialéctica marxista y de los *haikus* japoneses— en la que la colisión de dos planos hará surgir un nuevo concepto en la mente del espectador.

Su experiencia le llevó a constatar que este tipo de montaje podía hacerse cargo de significaciones locales pero no era extensible al sentido global de una obra, lo que le hizo afirmar que el cineasta no debía limitarse a reunir elementos de montaje a lo largo de una línea dominante, sino que debía orientar su trabajo hacia la producción de un *montaje polifónico* que orquestara sensitivamente un conjunto de estímulos organizados para el espectador.

En esta nueva formulación, el *tema* —que en la teoría del choque apenas se entendía como un elemento más— pasa a gozar de una consideración central. A partir de estas nuevas ideas el *montaje* se propone como el procedimiento más realista y lógico para hacer

surgir lo que Eisenstein denomina el *realismo del contenido;* el *tema* atravesará la totalidad de las imágenes puestas en juego, como cualidad general que permite la organización de las mismas en un *todo.* Se abandona de esta manera la *técnica de la yuxtaposición* para centrar la preocupación en el *principio unificador* que garantice el surgimiento del conjunto como *algo nuevo* (Eisenstein, 1970, *Montaje, 1938).*

18.4. *Cine y sonido*

Con la incorporación del sonido el cine se constituyó espectáculo audiovisual homologándose con el teatro y complementando los elementos básicos constitutivos de la impresión de realidad. Aunque convenga recordar que el cine nunca fue «mudo», pues siempre estuvo acompañado de música en vivo y de los «explicas».

Precisamente la música cinematográfica se configura, en esencia, como una música *para* el cine, entroncándose en la herencia de la música de programa, sin más especificidad que su *discontinuidad* y con la utilidad fundamental de ser una *máquina para tratar el espacio/tiempo* (Chion, 1985).

18.4.1. Sonido «on» y «off»

En lo que hace referencia al *sonido* en términos generales, su clasificación suele atender a su *localización en función de la imagen.* Así, se habla de *sonido en campo* (asociado a la visión de la fuente sonora), *fuera de campo* (su causa no es visible *simultáneamente* en la imagen pero ésta se halla *imaginariamente* situada en el mismo tiempo que la acción y en el espacio contiguo) y *off* (emanando de una fuente invisible situada en otro tiempo/otro lugar: música no diegética, voz en *off,* narrador en pasado, etc.).

En el cine clásico los sonidos han sido convenientemente *espacializados* ofreciéndoles correspondencias en la imagen y otorgándoles funciones redundantes con respecto a los elementos visuales. Habrá que recurrir a tradiciones diferentes para encontrar propuestas que, como las de Eisenstein, proponen utilizar de manera contrapuntística el sonido, jugando con la *divergencia* e incluso *oposición* entre imagen y sonido.

18.4.2. Sonido diegético y no diegético

También puede hablarse de *sonido diegético,* que englobaría los arriba definidos como en campo y fuera de campo, y *no diegético* que equivaldría al sonido *off.*

Con todo, lo relevante es poner de manifiesto, con Chion (1982), que la *banda sonora* no existe estrictamente en tanto que tal. Y ello debido a que suele estar formada de sonidos cogidos aquí y allá, mezclados pero rara vez compuestos ni seleccionados unos en relación con otros. Podrá hablarse de banda sonora cuando las relaciones entre sonidos sean tan significativas como las que se establecen en el campo de la imagen.

18.4.3. Voz in, out, through, off

La *voz humana* ocupa un lugar preponderante en la constitución del componente sonoro de un film junto con el sonido analógico o musical, porque permite hacer ingresar al cinematógrafo en los dominios del *logocentrismo,* hasta tal punto que el cine clásico rápidamente modeló su arte sobre la base de la palabra.

Serge Daney (1977) recurre a la tradicional referenciación de las voces con respecto al dominio visual para proponer una clasificación basada en atender al efecto *en* o *sobre* la imagen de esas voces.

Así hablará de *voz off, stricto sensu*, para definir aquella que se instala en paralelo a las imágenes, sin relación con ellas (caso, por ejemplo, de los comentarios de tantos y tantos films documentales). Esta *voz off* se construye como *lugar del poder,* que fuerza a la imagen en un sentido concreto.

El término *voz in* designa la voz que, *en tanto que tal,* interviene en la imagen, doblándose sonido y visión. Voz que irrumpe *en* la imagen como en el caso en que una voz cuya fuente no se visualiza en la imagen interroga a un sujeto en campo.

La expresión *voz out* apunta hacia la voz en tanto que sale de la boca, momento ejemplarmente fetichizado en el cine clásico y caracterizado por la profundidad falsa de la voz.

Finalmente, la *voz through* es la *emitida en la imagen pero al margen del espectáculo de la boca* (Daney, 1977, 26) y que se ejemplifica en esos encuadres que nos muestran al personaje que habla de *espaldas* a la cámara (Bresson, Godard, Straub).

CAPÍTULO XIX

Teorías sobre la imagen cinematográfica

Sin lugar a dudas la teorización en torno a la capacidades expresivas y estéticas del cine aparece muy ligada, desde sus orígenes, con el intento de reclamar para éste las adecuadas cartas de nobleza capaces de otorgarle un lugar junto a las demás prácticas artísticas. No por azar esa reivindicación se insertará de lleno en la consideración del cinematógrafo como lenguaje y, más en concreto, como lenguaje autónomo, capaz de superar su limitación inicial: el mero registro bruto de la realidad visual.

19.1. *Los primeros teóricos en busca de las cartas de nobleza*

Suele citarse a Ricciotto Canudo como el iniciador del discurso teórico sobre el cine (Aristarco, 1968). Tanto en su *Manifiesto des Septs Arts* como en *Esthétique du Septième Art* acuñará la expresión *séptimo arte* para denominar el cine, pues siendo la arquitectura y la música las dos artes supremas han formado con sus complementarias, pintura, escultura, poesía y danza, «el corazón hexarrítmico del sueño estético de los siglos». Estas ideas, expresadas tempranamente en 1911, se complementan, a través de la referencia a Wagner, con la afirmación de que el cine, enriqueciendo las formas de expresión al emplear la imagen, crea un lenguaje universal.

Defensor del cine de vanguardia, Canudo no vacilará en reclamar para el cine la llegada de los colores naturales, que permitirán al artista cinematográfico volverse pintor, armonizando aquellos con el movimiento del encuadre.

Pero si las intuiciones de Canudo no forman parte de un sistema integrado y coherente, otra cosa puede decirse de las prolongaciones

de sus ideas desarrolladas por el teórico y cineasta Louis Delluc. Este autor que en 1919 (en su obra *Cinéma et cie*) hablaba del cine como único arte moderno, hijo del ideal humano y de la máquina, acuñó el concepto de *fotogenia* con el que pretendía expresar el particular aspecto poético de las cosas y de las personas, susceptible de ser revelado únicamente a través del nuevo lenguaje del cinematógrafo. También aportará al vocabulario fílmico la palabra *cineasta* y concebirá al film como el lugar en el que se integran, en una síntesis única, el decorado o escenografía, la luz, la cadencia (ritmo equilibrado de proporciones) y los actores (considerados como *máscara*, esculpida y animada, antes que como elemento creativo). (Aristarco, 1968; Andrew, 1978).

El camino abierto por Canudo y desarrollado por Delluc encontra abundantes seguidores en, por ejemplo, Leon Moussinac, Germaine Dulac o Hans Richter. Pero cualesquiera que hayan sido sus aportaciones hay algo que las diferencia sustancialmente de las que vamos a recordar a continuación. Sus ideas no han conseguido dar cuerpo a una teorización, cosa que sí ocurre con autores, tan diferentes entre sí, como Bazin o Arnheim.

19.2. *La tradición formalista*

Precisamente fue André Bazin el que acuñó una clasificación de los cineastas en aquellos que creen en la realidad y aquellos que creen en la imagen. Trasponiendo esta discusión al mundo de las teorías cinematográficas podemos hablar de aquellas que destacan el carácter diferenciado de la imagen con respecto a la realidad que la informa y de las que tienden a subrayar los aspectos que permiten tender un puente entre el «mundo natural» y el universo fílmico, considerado, éste último, como restitución fiel de las apariencias del primero. De aquí que pueda hablarse de una tradición formalista y de otra realista a la hora de clasificar las teorías cinematográficas.

19.2.1. Rudolf Arnheim

Cuando Rudolf Arnheim (1971) afirma que el material del cine lo integran todos aquellos factores que lo convierten en *ilusión imperfecta* de la realidad, está inscribiéndose de lleno en una tradición formalista que subraya lo que la *experiencia cinematográfica* tiene de *irreal y abstracta*. Y esto es así puesto que el cine se construye sobre la base de una imagen que difiere sustancialmente de una verdadera muestra de la realidad (bidimensionalidad, reducción de tamaño y sensación de profundidad, ausencia de color, encuadre como límite,

ausencia del *continuum* espacio-tiempo, carencia de aportaciones de sentidos diferentes del de la vista).

Lo que le llevará a afirmar que el arte cinematográfico se constituirá, precisamente, sobre la base de los efectos artísticos susceptibles de ser producidos partiendo de esas *limitaciones constitutivas.* Por tanto, el cine podrá definirse como el uso consciente no de algo que está en el mundo sino de un *proceso* que se utiliza para reproducir el mundo (Andrew, 1978).

Controlar la ilusión de realidad se convierte así en uno de los elementos claves para la producción de un arte cinematográfico. Desde este punto de vista no es de extrañar que Arnheim desconfíe de los avances tecnológicos en tanto en cuanto muchos de ellos (color, pantalla ancha, etc.) impulsan la imagen cinematográfica hacia el realismo.

Qué duda cabe de que las teorías de Arnheim —expuestas por primera vez en 1932 y aquí sintetizadas sucintamente— abren un camino importante, en su militancia antiilusionista, para la consideración del cine como un arte sustentado en la *manipulación de una serie de elementos formativos,* capaz de producir un objeto autónomo de sentido. Buena parte de los trabajos semióticos modernos en torno al cine no harán sino prolongar algunas de sus aportaciones.

19.2.2. *Eisenstein*

Completando lo apuntado sobre las posiciones de Eisenstein en 19.3.3.2., conviene subrayar que toda la teorización de este autor —y toda su práctica artística— se levanta contra la idea del «realismo consustancial» de la imagen cinematográfica, tratando de evitar que el espectador se sitúe ante los hechos cinematográficos como si de actos cotidianos se tratara.

Precisamente tras *El Acorazado Potemkim* (1925), Eisenstein formulará algunas de sus teorías más avanzadas destinadas a anular el dualismo entre el sentimiento y la razón que tantos males causa al arte del cine. Por eso propugnará la creación de un *cine intelectual,* síntesis del cine emocional, documental y absoluto, capaz de reconciliar a través de la lengua de la dialéctica cinematográfica el lenguaje de la lógica y el de las imágenes (Eisenstein, citado en Aristarco, 1968, 204).

Para ello opondrá al *principio épico* de Pudovkin (el montaje sirve para crear una idea con la ayuda de elementos diversos que resultan de la unión de cada plano), el *principio dinámico,* donde la idea ya no se expresa a través de la sucesión de elementos, sino mediante la *colisión de dos elementos independientes el uno del otro.* De esta forma se conseguía conectar las ideas abstractas con las imágenes, convirtiendo

lo genérico en concreto, movilizando el pensamiento del espectador a través de una tarea de estimulación intelectual.

Como corolario de estas ideas podemos destacar la noción de *tipaje*, pues en el cine intelectual el actor profesional pierde importancia para ser sustituido por un *tipo* (herencia de la *Commedia dell'Arte*) que encarne la concepción colectiva del héroe-masa. También el *guión* y su papel son reformulados por Eisenstein en esta nueva perspectiva. Se trata, dirá, sólo de una de las fases de la creación cinematográfica. Fase de transición entre la elección del tema y su realización visual. Para Eisenstein el guión o *novela cinematográfica* no es sino un esquema argumental, un mero *bosquejo,* pues es en las fases de *realización y montaje* donde el film se constituye realmente.

Pero si la teoría formalista de Eisenstein trasciende —con todas sus complejidades y contradiciones— las posiciones de Arnheim, ello no se debe sólo a su consideración del cine como un arte nuevo al servicio de ideas nuevas (el socialismo científico, en cuya base dialéctica encuentra su fuente creadora principal) sino a una consideración mucho más ajustada de los procesos evolutivos de la técnica cinematográfica. Para Eisenstein, a diferencia de lo indicado por Amheim, los avances tecnológicos deberán ser integrados en la práctica cinematográfica como nuevas variables que aumentan las posibilidades creativas del cineasta. Así saludará la aparición del *sonido* como una nueva forma de crear nuevos contrastes y nuevos conflictos, a través de un tratamiento irrealista y atento a su uso contrapuntístico con lo visual. Otro tanto ocurrirá con el *color*. De esta manera se deja de lado toda ley inexorable de correspondencias absolutas entre colores, sonidos y ciertas emociones específicas, siendo el cineasta el que, en cada caso, decide conforme a sus necesidades qué colores o qué sonidos convienen a una determinada función y/o emoción

19.3. *La tradición realista*

Sin lugar a dudas para los autores que se encuadran en esta tradición realista uno de los aspectos fundamentales del cine tiene que ver con su especial forma de reproducción de las apariencias ópticas. Y se llamará la atención, de maneras evidentemente matizadas, sobre la idea central de que la reproducción fotoquímica del mundo construye una ilusión de aprehensión directa de lo real.

19.3.1. Sigfried Kracauer

Kracauer lo formulará de manera explícita al indicar que si las artes tradicionales transformaban la vida con sus medios peculiares, el

cine presenta la vida como es (Kracauer, 1960). El realizador cinematográfico es para Kracauer el encargado de *leer correctamente la realidad* (Andrew, 1978, 108), puesto que el cine se configura como un instrumento científico adecuado para la exploración de lo real.

Por tanto, no es de extrañar que propugne como materia prima del cine el mundo visible, condicionado por su adaptabilidad a la captación fotográfica del mismo. Para Kracauer las *limitaciones técnicas* subrayadas por Arnheim pueden ser descartadas en base a que toda imagen fotográfica o cinematográfica *conserva el carácter de reproducción obligada* (Krakauer, 1960, 15).

Definitivamente ligado con el mundo natural, considera que todos los mecanismos expresivos que tiendan a llevar al cine por otros derroteros (teatro, pintura, música...) son reprobables, pues tienden a poner de relieve la existencia del mundo. Kracauer hablará de *enfoque cinemático* para definir el enfoque realista del arte fílmico. Las tendencias formalistas son sólo toleradas en la medida en que contribuyen a aumentar el grado de apariencia de realismo (Kracauer, 1960, 38 y ss.). Como es lógico rechazará el cine vanguardista en tanto que se aparta radicalmente del enfoque cinemático, aunque defiende el *film de argumento* en la medida en que éste es capaz de movilizar la atención del espectador. Sin embargo, no dejará de establecer una *escala de aceptabilidad* del cine argumental: film teatral, adaptación y de *argumento encontrado,* siendo éste último (los ejemplos propuestos por Kracauer son *Men of Aran* o *Ladrón de bicicletas*) el más interesante (Kracauer, 1960, 246).

Las teorías de Kracauer encuentran un lugar adecuado en la amplia tradición occidental de las *artes imitativas.* Andrew (1978) ha mostrado de manera convincente las raíces morales —la búsqueda de un mundo mejor— y liberales del pensamiento de Kracauer y cómo su opción por un realismo esencial de la imagen cinematográfica termina desembocando en una visión humanitarista del arte y de las relaciones entre las personas.

19.3.2. André Bazin o el cine como asíntota de la realidad

Directamente emparentadas con las ideas anteriores, las posiciones de André Bazin se presentan considerablemente más elaboradas.

Para Bazin (1966) el cine es el arte de lo real, que registra la espacialidad de los objetos y el espacio que ocupan. Y si vemos el cine como realidad ello es debido a su modo de *registro mecánico* de las apariencias del mundo. Aunque Bazin nunca dejó de tener bien claro que el material que conforma el cine no es la mera realidad, sino los «trazos» que ésta deja sobre el celuloide (huella, moldes) y que *no necesitan descifrarse.* De aquí se desprende el axioma de objetividad

propio de la imagen cinematográfica que la constituye en *asíntota de la realidad.*

Siendo las cosas así, el cine deberá privilegiar las operaciones de *simple registro contra la manipulación* en la línea de su teoría realista. De ahí la crítica de Bazin a las técnicas antinaturalistas (sobreimpresión, uso de decorados estilizados) que tienden a acercar el cine al universo abstracto del teatro donde reina la convención y al que se contrapone el cine como *ventana abierta al mundo* que permite ver una parte de la realidad.

Por tanto, defenderá una estética del estilo neutro en la que la visión del artista se componga de la *selección* que realice de la realidad y no de la transformación de la misma. De ahí su apuesta por el plano-secuencia con profundidad de campo que, rechazando el *montaje interpretativo* (en sus variantes abstracta o propia del cine mudo y psicológica), permite mantener la *ambigüedad esencial de la realidad* respetando la capacidad interpretativa del espectador (Ver *supra*, 25.4.1.)

En cuanto a los avances tecnológicos, para Bazin se trata de importantes ayudas en la tarea del cine de atrapar de manera cada vez más perfecta la naturaleza. En una formulación claramente teleológica, Bazin contempla el progreso técnico como expresión del deseo humano de conseguir representaciones cada vez más crecientemente perfectas de la realidad. Con el progreso técnico la percepción de la pantalla se acerca progresivamente a la percepción natural.

Es importante precisar que el realismo de Bazin trasciende —como en el caso de Kracauer— el nivel de las discusiones estilísticas para convertirse en un problema ontológico de raíces fenomenológicas. El realismo de Bazin presenta, pues, una notable componente moral y filosófica aunque en la enigmática frase que cierra uno de sus más célebres artículos escribiera: «Por otra parte, el cine es un lenguaje» (Bazin, 1966, 20).

19.3.3. El cine como semiología de la realidad: Pasolini

Pier Paolo Pasolini tiende un puente singular entre las teorías que hemos denominado «realistas» y las que conscientemente se reclaman, de una u otra forma, de las prácticas lingüísticas y discursivas. El lugar de partida para su teorización fílmica pasa por entender el plano-secuencia como *elemento esquemático y primordial del cine* (1971).

Todo plano-secuencia, dirá Pasolini, reproduce la realidad desde un sólo ángulo visual, lo que implica su necesaria subjetividad. Hasta tal punto que si tuviesemos un film compuesto de una sola escena pero rodada desde todos los ángulos posibles apenas iríamos más allá de una serie de tomas subjetivas que reproducirían las cosas y las acciones desde ángulos visuales diversos.

Pero lo que importa es sobre todo el hecho de que en cada uno de estos planos-secuencia *la realidad es captada en su acaecer en tiempo presente* (Pasolini, 1971, 63). Y a través de este *presente* la realidad se *expresa* mediante el *lenguaje de la acción* formado por signos no simbólicos que dicen: algo ha sucedido.

Lenguaje de la acción integrado por *sintagmas vivientes* que buscan relacionarse con otros similares, para dejar de ser lenguaje incompleto y mutilado y organizarse en discurso. *El cine* para Pasolini no *es,* teóricamente, sino *un infinito plano-secuencia* que muestra tal y como es la realidad para nuestros ojos y oídos durante el tiempo que estamos en condiciones de ver y oír (un plano-secuencia infinito que acaba con la muerte). Plano-secuencia que reproduce el lenguaje de la acción, que reproduce el presente.

Pero al intervenir el montaje, se pasa del cine —instancia meramente teórica— al film, y el presente se convierte en pasado, un pasado que aparece con características de *presente histórico.*

Si la muerte es el único elemento capaz de conferir un sentido definitivo al lenguaje de la acción, clausurando su movimiento, el montaje realiza sobre el material del film (constituido por fragmentos, larguísimos o infinitesimales, de posibles planos-secuencia) idéntica operación.

Es decir, que los films son *palabras sin lengua*, pues para ser comprendidos no remiten al cine —instancia teórica equivalente a la *lengua* de los lenguajes naturales— sino a la realidad, siendo en esta perspectiva la semiótica del cine un capítulo particular de la Semiótica General de la Realidad.

El cine, dirá Pasolini, es un lenguaje simbólico pero no sígnico. Y se emparentará con todas esas prácticas significantes en las que el hombre utiliza su cuerpo como medio de expresión (danza, teatro, mimo, etc.) El material audiovisual no es considerado por Pasolini como un material sensorial capaz de dar cuerpo a una lengua espacio-temporal puramente abstracta que vehicula un *lenguaje figural y viviente.*

A la hora de proponer los fundamentos que subyacen a ese lenguaje, Pasolini propone, a imitación de lo que sucede en los lenguajes naturales, la hipótesis de una doble articulación en la que los *cinemas* (equivalentes a los fonemas) estarían constituidos por los diferentes objetos reales que entran en cada encuadre, mientras que éstos últimos (*planos*) equivaldrían a los monemas.

Y si la relación lógico-sémica (del plano a los objetos) es más importante que la lógico-sintáctica (de un plano con otro plano) al ser *el cine una lengua espacio-temporal y no audiovisual,* no hay que dejar de lado el hecho de que, si queremos que el film adquiera el *status* de discurso complejo, no pueden olvidarse las articulaciones que deben establecerse entre los planos. Articulaciones que no son imaginables si no se piensan en un orden temporal (Pasolini, 1976, 296). Si cada

plano puede durar un tiempo indefinido quiere decir que las relaciones temporales entre dos planos son infinitas y lo mismo ocurre con las espaciales. Entre dos planos que van a articularse se extiende un *esquema ideal de las posibilidades semánticas y expresivas de las relaciones espacio-temporales* que existen para relacionarlos. Esta figura, que Pasolini denomina *ritmema,* incluye tanto las *inclusiones* espacio-temporales como las *exclusiones* que hacen referencia a las elipsis de espacio y tiempo que el film utiliza para constituirse en objeto de sentido.

Pero la *ilusión de continuidad en tanto que sucesividad* debe ser mantenida en todo film para que éste pueda ser tanto concebido como comprendido (Pasolini, 1976: 306). El film debe transcurrir *como* la realidad y el cine (instancia teórica). A esta coexistencia del fragmento físico-psicológico (analogía con la realidad), del audio-visual (cinema) y del espacio-temporal (ritmema) Pasolini la denominará *rema.*

19.4. *La problemática lingüística*

Si las teorías recogidas hasta ahora pueden considerarse como integradas en la primera y segunda generación de las reflexiones en torno a la imagen cinematográfica, es con la llegada de las teorías de la tercera generación cuando irrumpe en el mundo del cine la *problemática del lenguaje,* sólo esbozada en algunos textos de Bazin y, antes, en los trabajos de Arnheim y reformulada de manera tan peculiar como hemos visto en el caso de Pasolini (que propiamente no puede entenderse sin verla en relación con la aparición en la escena teórica de los discursos semióticos).

19.4.1. De la lengua al lenguaje: la aportación de Christian Metz

Será, precisamente a Christian Metz, a quien corresponda el honor de llevar el cine hacia los terrenos de la semiótica de la mano de lingüistas como Martinet o Hjelmslev.

Metz se enfrentó al problema de *dilucidar si el cine es una lengua.* Dar una respuesta positiva hubiera equivalido a aceptar la existencia de una serie de convenciones, adoptadas por una comunidad y que son necesarias para la comunicación. Metz mostrará cómo el cine, justamente por carecer de *segunda articulación,* propia de los lenguajes naturales, está de *antemano* traducido a todas las lenguas. Y, por tanto, *no puede hablarse de lengua del cine.* En todo caso, el cine sería un *«lenguaje de arte» carente de lengua.*

Asentado este punto central, todo el esfuerzo fundador de Metz se orientó (1972, 1973) hacia el intento de construir un modelo capaz de

explicar cómo un film produce sentido y lo transmite al público, descubriendo las leyes que configuran la inteligibilidad de las películas y determinando los *patterns* particulares que dan su carácter, bien a films individuales, bien a géneros cinematográficos.

Metz insistirá en el hecho de que el mensaje cinematográfico pone en juego *cinco* grandes *niveles de codificación* (Metz, 1972, 101):

1) La *percepción* misma en la medida que es un sistema de inteligibilidad adquirida y variable según las culturas.

2) El *reconocimiento e identificación* (cultural) de los objetos visuales y sonoros que aparecen ante el espectador.

3) Los *«simbolismos y connotaciones* que se adhieren a los objetos y a las relaciones entre ellos».

4) Las estructuras narrativas, de carácter marcadamente cultural.

5) El conjunto de los *sistemas propiamente cinematográficos* que dan su carácter específico a la combinación de todos los elementos proporcionados al espectador a través del juego de los códigos precedentes.

Posteriormente (1973) Metz añadiría los códigos de la *lengua* utilizada para los diálogos del film y la comprensión del discurso musical que suele acompañar a la diégesis.

Al hablar de *sistemas propiamente cinematográficos*, Metz reformula la antigua distinción propuesta por Cohen-Seat entre *lo fílmico* (conjunto de rasgos que aparecen en los films con independencia de que sean o no específicos de este medio de expresión) y *lo cinematográfico* (hechos fílmicos que entran en algunos de los códigos específicos del cine).

La pertinencia de esta distinción se asienta en el hecho de que el cine moviliza cinco materias de la expresión (ver *supra*, 18.1.) y en que cada film, como realización concreta, se compone de buen número de configuraciones significantes, unas específicas y otras no.

Metz señalará que las únicas entidades susceptibles de ser *específicas* del cine son *códigos (sistemas) que tengan el film como lugar único de manifestación* (o al menos privilegiado). Este no es el caso, por tanto, de los códigos de la analogía visual, ni de los códigos narrativos, ni siquiera de los que relacionan tamaños de planos, ángulos de visión o secuencialidad de la imagen, pues los primeros son compartidos con la fotografía y los últimos con la fotonovela o el comic.

Quedan, para constituir el nivel más alto de la especificidad cinematográfica, los sistemas relacionados con la *movilidad de la imagen* (movimientos de cámara, *raccords* dinámicos, montaje acelerado, ralentí, fundidos encadenados), la movilidad *dentro* de la imagen (evoluciones de los actores, aunque esto sea un código compartido con el teatro), y *las figuras vinculadas a la relación entre imagen y sonido* (refuerzo de uno por el otro, sonido *in* u *off*, asincronismos, etc.).

El análisis de Metz, enormemente valioso, termina demasiado próximo al levantamiento de un inventario de figuras específicas. Partiendo de aquí puede procederse al más interesante análisis de los *funcionamientos significantes* de determinadas figuras, lo que desembocaría en una enumeración inacabable de *estilemas fílmicos*. Lo que supone que sólo el análisis concreto del *texto fílmico* y de las maneras *singulares* en que los distintos sistemas trabajan en cada obra individual puede facilitar la inteligibilidad del discurso cinematográfico. Salvo riesgos de caer en una mera aproximación taxonómica.

19.4.2. Un lenguaje sin signos : Jean Mitry

Si Metz hablaba de lenguaje sin lengua, Mitry (1976) hablará de *lenguaje sin signos*. Su punto de partida es la negativa a toda búsqueda de identidades formales entre lo verbal y lo fílmico, más allá de reconocer que se trata en ambos casos de lenguajes que significan lo mismo, pero utilizando elementos diferentes.

Planteada la pregunta ¿qué es un film?, Mitry responderá que se trata de un conjunto de imágenes. Más en concreto, imágenes *de algo*. Imágenes que no son signos de nada, pues simplemente *muestran* y ello porque si en la pintura, por ejemplo, el objeto representado desaparece tras su propia representación, en el cine la representación tiende a identificarse con lo representado (Mitry, 1976, 268).

Ello implica que la imagen no esté cargada de sentido sino en relación con un conjunto de hechos en los que se encuentra implicada. Es el montaje —interior o exterior al plano— el que, a través de la yuxtaposición, hace que las imágenes se *comporten como signos* connotando un significado ajeno a ellas mismas, pero sin convertirse en signo.

El significante fílmico (en la connotaciones) no es nunca una imagen sino una relación. Por ello es lícito hablar del cine como de un lenguaje sin signos aunque no sin significantes. Estos signos, de carácter motivado, incesantemente diferenciados, escapan a la posibilidad de establecer un significado prefijado previamente. Mitry insistirá en que, en cine, las mismas ideas pueden expresarse de infinitas formas pero ninguna podría significarse dos veces mediante imágenes idénticas. Y ello porque *no hay una relación estable entre significante y significado*. Los significantes fílmicos son *no sistemáticos, no codificados* y *no codificables*.

Mitry insistirá en que la *significación primera* de la imagen es la de *las cosas representadas*. La imagen es, pues, un signo en el que significación y significado son la misma cosa (Mitry, 1976, 271). En el mundo de la imagen significar es «abstraer y extraer, seleccionar, orientar». Debido a que la imagen es *selectiva*, instaura un *punto de vista* y reproduce el mundo en un *marco delimitado*. De esta manera

el mundo duplicado en la imagen se presenta como algo que existe realmente, pero siempre a través de un conjunto de relaciones determinadas y determinantes. Por eso yo nunca veo, dirá Mitry, *una* silla sino *esta* silla o, mejor aún, *cierto aspecto de esta silla en cierto lugar de un espacio definido por el encuadre.* La imagen, a diferencia de la generalización abstracta de la palabra, remite al significado, por la *particularización concreta.*

Ese aspecto analógico de la imagen constituye una significación primera, sobre la que se fundamentan las demás. De hecho, en el cine las cosas se encuentran *comprometidas* en una realidad particularizada, en el drama concreto del que son elementos constitutivos. Así aparece el *sentido denotado diegético,* que puede definirse como el conjunto de significaciones que toman las cosas y los hechos dentro de la corriente de sucesos que las engloban. Este sentido denotado que depende para su aparición de la *particularidad* de los acontecimientos filmados es, de entrada, un sentido connotado, pues se carga cada vez de las significaciones accidentales que convierten un suceso abstracto en uno singular e irrepetible en cada film.

Pero además, en todo film pueden aparecer *sentidos connotados,* ideas *simbólicas* sugeridas por el montaje y que hacen *decir* algo distinto de lo que se muestra. El ejemplo aducido por Mitry del monóculo del *Acorazado Potemkim* pone de relieve que el significado puede ser tantas veces diferente como formas de significar existen. Entender ese monóculo, como quería Eisenstein, como doble sinécdoque (representa al oficial concreto que lo llevaba y también, por extensión, a la clase social de la que aquel formaba parte) sólo es posible en el *contexto concreto de ese film.* Es, pues, el contexto el que se hace cargo de la significación «momentánea, relativa y contingente» de esa imagen, decantando el abanico semántico ilimitado de la imagen hacia un sentido desviado particular.

Si, como dice Mitry, es esa *connotación implicativa* la que hace que el cine sea un lenguaje, sólo alcanzará ese nivel en tanto que se constituya como *escritura estética.*

Para Mitry, las imágenes cinematográficas constituyen un lenguaje libre, incesantemente diversificado, capaz de crear su particular sentido en cada film concreto y no a partir de unos significantes codificados de una vez por todas (Mitry, 1976, 289).

CAPÍTULO XX

Cine y narratividad

20.1. *Los orígenes de la narratividad fílmica*

Hoy está firmemente asentada la idea de que la reunión del cine y la narratividad tiene menos que ver con la ontología de la imagen cinematográfica que con una serie de condicionantes históricos, económicos y sociales, como prueba el hecho de que los autores que reflexionaron sobre el cine en los años cercanos a su invención se fijaron menos en la capacidad del nuevo arte para «contar historias» que en su potencial utilidad en los campos de la enseñanza, información, archivo y conversación, etc.

Burch (1980, 1987) ha mostrado con claridad cómo el cine nace de una triple confluencia:

a) Toda una serie de *tradiciones populares* de las que eran buena muestra los modos de representación del tipo del melodrama, el *vaudeville*, la pantomima inglesa, el circo, la caricatura, los números de feria, etc., tradiciones mantenidas vivas entre el proletariado y el pequeño artesanado de las grandes urbes.

b) La influencia de la *ciencia,* que se dirigía menos a sustituir o representar la vida que a *descomponer el movimiento* para su análisis posterior (Marey, Muybridge). Lumière mismo no dejó de subrayar que el gran potencial del cine estaba en su capacidad de prestar un auxilio decisivo al desarrollo de las ciencias aplicadas.

c) La integración de elementos provenientes de *modos de representación típicamente burgueses* como la novela, la pintura y el teatro.

Si entre 1895 y 1908 la influencia de estos últimos elementos no fue decisiva, a partir de esa última fecha, y de la mano de la necesidad que el cine como industria sentía de atraer a un público de mayor

capacidad económica, se van dejando de lado las prácticas destinadas a imitar el teatro popular para dar paso a una relativamente rápida implantación de los códigos del teatro y la novela burgueses.

Descubierta con rapidez la ingenuidad de la trasposicón lineal del teatro burgués a la pantalla —ingenuidad sancionada con el rápido fracaso del *film d'art*— el cine, de la mano de autores como D.W. Griffith, procedió a la constitución de un espacio pictórico habitable a través del manejo de los significantes visuales (iluminación, *raccords,* centramiento de los figurantes en el encuadre), el montaje y la incorporación de estrategias narrativas (la elipsis, la articulación de las ficciones en torno a núcleos y catarsis) debidamente engrasadas por la tradición de la novela decimonónica de modelo dickensiano (Brunetta, 1987).

De esta manera, se llegó a la formalización de un espacio-tiempo narrativo capaz de conferir a los relatos cinematográficos idénticos poderes a los detentados por la novela o el teatro burgués. Hasta el punto de que, históricamente, la orientación narrativo-representativa calcada sobre los cánones de la novela decimonónica ha sido dominante a lo largo de la historia del cine, relegando a espacios marginales toda práctica que renunciara abiertamente a la narración tradicionalmente entendida.

20.2. *Expresión y contenido narrativo*

Aunque pueda parecer excesivo el afirmar que la narración cinematográfica no difiere sustancialmente de la novelesca o teatral, si puede sostenerse razonablemente la *relativa identidad de los procedimientos.puestos en juego.* Por ello, nos acercamos al terreno de la *narratología* combinando la generalidad —prácticas predicables de *toda* narración *cualquiera* que sea la materia expresiva en la que encarne— con la especificidad, para atender debidamente a los condicionamientos particulares que las peculiares características de la expresión fílmica susciten en su caso.

Todo texto narrativo articula una *historia* (contenido o cadena de acontecimientos y seres implicados en el relato) y un *discurso* (la expresión a través de la que se comunica el contenido). Por su parte los formalistas rusos proponían distinguir entre *fábula* (suma total de sucesos que serán relatados en la narración) y *plot* (la historia tal y como es contada actualmente a través de una disposición particular de sus elementos).

Genette (1969, 1972, 1983) establece una distinción entre *diégesis, relato* y *narración.* La *historia o diégesis* hace referencia a un universo semántico global y coherente —lo que le confiere autonomía más allá del relato que la actualiza— considerado como objeto de conocimiento y cuya inteligibilidad, postulada *a priori,* se basa en una

articulación diacrónica de sus elementos (Greimas y Courtes, 1982, 122 y 208). De manera más simple, diégesis se identifica con «lo narrado» distinguiéndose así del relato (discurso que «narra»).

Sin embargo, la tradición cinematográfica prefiere no identificar *diégesis —o universo diegético—* con *historia*, reservando esta última denominación para un encadenamiento de acciones, mientras la diégesis se refiriría al *universo* en que esa historia se desarrolla (Genette, 1983, 13).

Relato, por su parte, hace referencia explícita al discurso que se hace cargo de los sucesos narrados y puede definirse como el enunciado actualizado por el film — o la novela, o el cuento, etc.— considerado en su totalidad.

Relato que presenta un *comienzo* y un *fin*, entre los cuales se desarrolla una secuencia temporal de acontecimientos y que aparece como clausurado y producido por alguien, remitiendo de esta forma a la existencia de un sujeto empírico de la enunciación, autor del enunciado-relato y, a la vez, en un plano bien diferente, a la de un enunciador implícito y un lector modelo capaz de actualizarlo a través de la cooperación interpretativa (ver *supra*, capítulo X).

Transponiendo al campo de la narratividad la terminología de Hjelmslev, Seymur Chatman (1978) identifica una *sustancia del contenido narrativo*, o universo diegético, formada por representaciones de objetos, acciones y seres en mundos reales o imaginarios que pueden ser *imitados* en un medio narrativo, tal y como son filtrados a través de los códigos vigentes en la sociedad del autor; una *forma del contenido* que integra los componentes de la historia narrativa (actantes, acontecimientos y sus conexiones); una *sustancia de la expresión narrativa* formada por los *media* en tanto que pueden servir para relatar historias, y una *forma de la expresión* que se identifica con el discurso narrativo, es decir, con la estructura propiamente dicha de la transmisión narrativa y que consiste en una serie de elementos compartidos por narrativas encarnadas en cualquier medio.

Por tanto, todo *texto narrativo* —de manera paralela a lo que ocurría con los signos— articula una expresión (*discurso*) con un contenido (*historia*), o, más en concreto, una forma de la expresión con una forma del contenido.

Precisamente esta distinción entre *discurso* e *historia*, que proviene de las formulaciones de Émile Benveniste (1971 y 1977), fue recuperada por Christian Metz (1979) para señalar cómo el cine clásico es un «discurso» que *tiende* a presentarse como «historia». Hay que entender aquí, por tanto, «*discurso*» como aquel relato que muestra ostensiblemente las marcas de la enunciación, mientras que la «historia» sería un relato que tiende a suprimir todas las huellas del trabajo del sujeto empírico de la enunciación, representándose como una *historia de ningun sitio y que nadie cuenta.*

Profundizando en esta dirección, y utilizando las nociones de *primera articulación* (entre fotograma y fotograma y producida por la cámara filmadora) y *segunda articulación* (entre plano y plano, y producida por el montaje), puestas a punto por Román Gubern (1975), André Gaudreault (1984) ha señalado cómo la articulación entre fotograma y fotograma se sitúa naturalmente en el lado de la «historia» en razón de su carácter absolutamente invisible y transparente (imágenes estáticas separadas por 1/24 de segundo, pero cuya discontinuidad no se percibe en condiciones normales de proyección), mientras que el hecho de que los planos sean unidades discretas, cuya articulación es siempre visible, sitúa la *segunda articulación* en el terreno del «discurso». Por eso, el cine clásico ha desarrollado toda una serie de prácticas de montaje destinadas a borrar la marca de enunciación consistente en el cambio de plano (*raccords* en el eje, de miradas) con la finalidad de producir la ilusión ideal de continuidad espacio-temporal que forma uno de los elementos centrales de la narrativa cinematográfica tradicional.

20.3. *Tiempo del relato y tiempo de la diégesis*

Como Bettetini (1979) ha mostrado con gran agudeza, la reproducción temporal, el registro pasivo del tiempo es el único acto efectivamente «reproductivo» de que el cine es capaz. Aunque pueda tenerse en cuenta que con la transformación de la realidad en imágenes dinámicas se pueden verificar alteraciones temporales derivadas, por ejemplo, del uso de determinadas ópticas que deforman las condiciones de percepción del ojo humano, o de la manera en que la rigidez de las condiciones de monovisión ofrecidas por la pantalla, condicionan los modos de percepción temporal del espectador, habitualmente acostumbrado a ejercerlos libremente en todas las direcciones visuales.

Sin embargo, el carácter necesariamente *selectivo* del relato cinematográfico, que obliga a que todo discurso tenga que elegir qué sucesos y actantes mostrar y cuáles mantener implícitos, establece una serie de *relaciones entre el tiempo diegético* (o tiempo de la historia) y el tiempo representado (tiempo del discurso) que pueden ser analizadas en términos de *orden, duración* y *frecuencia* (Genette, 1972).

20.3.1. Orden

El *orden* hace referencia a que el discurso puede *recolocar* los acontecimientos de la historia a su gusto. Partiendo de lo que denominaríamos *coincidencia entre el orden de la historia y del discurso* como caso central, un relato puede articularse sobre

anacronías que, a su vez, pueden ser de dos tipos (en la terminología cinematográfica): *flashback,* cuando el discurso rompe el flujo de la historia para recordar sucesos anteriores, y *flashforward* cuando el discurso salta hacia adelante, dejando de lado una serie de acontecimientos intermedios que sólo posteriormente serán narrados (de no ser narrados en ningún momento del relato, nos encontraríamos ante una *elipsis;* ver *infra*, 20.3.2.).

Toda *anacronía* puede ser medida en términos de *distancia* (el lapso de tiempo entre *ahora* y el salto hacia adelante o atrás) y *amplitud* (la duración de la anacronía en sí misma).

Pero también puede hablarse de relatos *acrónicos* en aquellos casos en que sea imposible dilucidar la relación cronológica entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, como ocurre en el film de Alain Resnais (y Alain Robbe Grillet), *El año pasado en Mariembad* (1961).

20.3.2. Duración

La *duración* remite, en la formulación de Genette, a la relación entre el tiempo que toma leer el relato —en el caso de textos escritos— en relación con la duración del tiempo de la historia. El propio Genette (1983, 23) ha propuesto sustituir esta noción por la de *velocidad,* considerando que el rasgo auténticamente pertinente es la *velocidad del relato* (número de páginas en relación con el número de años de la historia).

Pero en el caso del cine el hecho de que el tiempo de lectura coincida con el de la representación y de que aquel esté rígidamente prefijado por el desfile ante el obturador de las 24 imágenes por segundo, permite considerar de manera mucho más directa la relación entre tiempo representado y tiempo diegético.

En este sentido podrá hablarse de *sumario,* siempre que la duración del discurso sea más breve que la de los sucesos representados. Baste recordar el uso cinematográfico de ciertas figuras retóricas destinadas a comprimir el tiempo de la historia (hojas de calendario que pasan, fechas escritas, voz del narrador indicando el lapso de tiempo transcurrido, etc) o de mecanismos como el acelerado que supone una condensación temporal y un aumento de velocidad con respecto a la realidad.

Por su parte, la *elipsis* implica la eliminación de una parte más o menos amplia de la historia (clausura de un tiempo en el relato) que se considera inútil para los fines de la economía narrativa.

Como ya se indicó (*supra*, 18.3.1.) existen elipsis definidas e indefinidas, ocurriendo en el caso de las primeras que el espectador —en función de su duración mímima— no las percibe como tales,

conservándose una apariencia de identidad temporal entre el tiempo del relato y el de la historia.

Daremos el nombre de *escena* a los casos en que exista una coincidencia entre el tiempo diegético y el tiempo representado. Es el caso de los planos—secuencias aunque pueda extenderse en ciertos casos a la duración global del film (*La soga* —A. Hitchcock, 1948—, *Solo ante el peligro* —F. Zinnemann, 1950—, *Sleep* —A. Warhol, 1963-1964— o *Cleo de 5 a 7* —A. Varda, 1971—).

De la misma manera el *tiempo del discurso puede ser más largo que el de la historia,* situación producida mediante mecanismos como el *slow-motion* (alargamiento temporal producido por la disminución de velocidad de los acontecimientos fílmicos en relación con los que les sirven de referente) y el *frame-stop* (que introduce, a través de la congelación del fotograma, una temporalidad nueva y discursivamente arbitraria —Bettetini, 1979, 38—).

Genette (1983, 24-25) plantea la existencia de diversas velocidades narrativas: a la isocronía de la escena corresponde la velocidad infinita de la elipsis y la nula de la *pausa*. Precisamente, la identificación de esta última no es sencilla y si en literatura las *descripciones* pueden verse, en ciertos casos, como detenciones del relato, en el cine las cosas se complican. Escenas como la final de *El eclipse* (Michel-Angelo Antonioni, 1962) podrían aproximarse a esta noción, aunque existan situaciones difíciles de catalogar como, por ejemplo, aquellos casos en que la cámara se detiene ante la puerta cerrada de una habitación en cuyo interior se desarrollan acontecimientos importantes. Nos encontramos aquí no ante una elipsis —el tiempo continúa pasando en el relato y la historia— ni ante una pausa. Para entender esta situación es necesario recurrir al concepto de la regulación de la información, añadiendo a los problemas de la temporalidad los derivados de la problemática del punto de vista (ver *infra*, 20.4.).

20.3.3. Frecuencia

Pero antes es necesario poner de manifiesto los aspectos temporales que tienen que ver con la *frecuencia.*

Hablaremos de *singularidad* siempre que nos encontremos en un relato ante una sola presentación discursiva de un momento de la historia. Y de *singularidad múltiple* en los casos de varias representaciones, cada una perteneciente a momentos similares pero diferentes de la historia.

La *repetición* implica varias representaciones discursivas del mismo momento: véanse ejemplos notables en *El acorazado Potemkim* (S. M. Eisenstein, 1925), *Octubre* (S. M. Eisenstein, 1927) y *El Ángel Exterminador* (L. Buñuel, 1962).

Por último, la *iteración* implica una sola presentación narrativa de varios momentos de la historia. El carácter concreto de la imagen cinematográfica parece impedir la iteración, pero bastará que consideremos que todo objeto fotografiado o filmado remite a la categoría a la que pertenece (Aumont *et al.*, 1983, 72) para caer en la cuenta que una sola presentación de un hecho *representa* el conjunto de actividades idénticas realizadas por el sujeto en el tiempo de la historia. Para no hablar de aquellos casos en los que se muestra un hecho y una voz en *off* («Muchas veces salí de mi casa...») lo convierte en *iterativo.*

20.4. *Un concepto ubicuo: el punto de vista*

Si hay actualmente en la teoría cinematográfica un concepto-paraguas éste es, sin lugar a dudas, el de *punto de vista.* Hasta el punto de que no pocas veces aparece confundido con los problemas de la *modalización* o regulación de la información narrativa y entonces haría referencia a los modos de reproducción de los discursos y pensamientos de los personajes que aparecen en el discurso relatado (véase Genette, 1983). Otras veces se hace resaltar que, a diferencia de lo que ocurre en los discursos verbales en los que la expresión *punto de vista* tiene un alcance fundamentalmente metafórico, en los lenguajes icónicos adquiere un sentido literal: toda imagen no es sino una *vista* realizada desde un *punto* anclado en el espacio y, por definición, *una* y otra coinciden entre sí.

Vistas las cosas así, toda imagen expresa inevitablemente un *punto de vista,* cargándose de intencionalidad, de juicio sobre lo que se muestra, ya que la mera operación de recortar un encuadre en el *continuum* de lo visible, debe ser leída como operación reveladora de una voluntad o si se quiere, más precisamente, de un sentido.

20.4.1. Punto de vista como juicio de opinión

Por eso no debe extrañar que normalmente se tienda a identificar el *punto de vista* de un film (de una narración literaria, de una obra teatral, de un programa televisivo, etc) con la expresión del juicio u opinión que el discurso formula sobre el conjunto de personajes, elementos y situaciones que componen el elemento diegético de la obra y que son manipulados, en tanto que *pre-texto,* a través de una organización, de una disposición de los materiales, con la finalidad, más o menos consciente, de llegar a trasmitir las posiciones del autor que, de esta manera, son entregadas a la lectura del espectador potencial.

20.4.2. La focalización como restricción de la información

Más interesante parece la posición de Genette (1972, 1983) que bajo el epígrafe *modo* propone abordar los *problemas de la información narrativa* (¿quién ve?,o mejor, ¿quién percibe?). Desde este punto de vista es como debe entenderse la noción de *focalización* que, referida al campo cognitivo, se aplica a los problemas del saber narrativo (saber del narrador con relación a sus personajes).

Desde este punto de vista es posible distinguir *relatos con narrador omnisciente* (denominado por Genette de *focalización cero o variable*), relatos que se construyen a partir de un punto de vista, entendido en este caso como restricción en la amplitud de la información facilitada al lector/espectador (*focalización interna*, visión con) o la visión desde fuera (técnica objetiva, *behaviorista* o *focalización externa*).

Lo interesante en esta perspectiva son las alteraciones que pueden producirse al *parti pris modal* elegido por el autor y que consisten, básicamente, en la retención de una información lógicamente exigida por el tipo de focalización adoptada (habitual en los films de *suspense*) o en la entrega al lector/espectador de una información que excede o sobrepasa a los límites de la *modalidad* puesta en juego. Esta alteración suele ser corriente en los films que siendo, por ejemplo, narrados en primera persona —lo que implica una evidente *prefocalización*— muestran hechos que no podían ser conocidos por el narrador.

Queda claro que para Genette no existen personajes focalizadores o focalizados, *sólo el relato es focalizado.* La focalización no remite sino al narrador y a sus relaciones con la historia.

20.4.3. El punto de vista óptico y auditivo

Prolongando los análisis de Genette, François Jost (1983, 1984 a, 1984 b, y 1985) propone separar claramente los problemas que afectan al campo cognitivo (focalización) y los que afectan al campo perceptivo (punto de vista).

La noción de punto de vista se reconduce aquí a la relación que se mantiene entre el *lugar que ocupa el personaje* y *el que ocupa la cámara.*

Teniendo en cuenta el hecho, habitualmente dejado de lado, de que el cine se compone de un nivel icónico y otro sonoro, Jost separa ambas instancias a efectos de una consideración adecuada del *punto de vista.*

Así hablará de *ocularización* para caracterizar la relación que existe entre lo que muestra la cámara y lo que *se supone* que el personaje ve.

Y *ocularización cero* hará referencia a aquellos casos en los que el lugar ocupado por la cámara no se identifique con el ocupado por ninguna instancia diegética.

Ocularización interna secundaria, cuando la subjetividad de una imagen se construye a través del montaje, los *raccords* o cualquier otro procedimiento de contextualización (véase a estos efectos Branigan, 1978, 1981 y 1984).

Ocularización interna primaria, en los casos en que alguna marca en la imagen permite identificarla como lugar de un personaje ausente de ella (los «movidos» que caracterizan tal o cual plano como «subjetivo»).

Paralelamente, Jost propondrá el concepto de *auricularización* para caracterizar el campo de las relaciones entre las informaciones auditivas y los personajes. Pero, a diferencia de lo que ocurre en el dominio visual en el que el anclaje de la mirada pasa por un anclaje material fácil de descubrir, las cosas son bastante diferentes a la hora de relacionar un ruido o una palabra con una imagen (Jost, 1985, 21). El hecho de que el sonido fílmico no se encuentre lateralizado (con la excepción de la estereofonía), no se halle localizado a priori en una fuente visual e incluso pueda provenir de fuera del mundo de la diégesis (ver *supra*, 18.4.2.), complejizan el análisis de la *auricularización*.

De hecho, habitualmente la *auricularización se relaciona directamente con la ocularización*, como testimonian taxonomías como la propuesta por Dominique Chateau (1979) al clasificar las combinaciones audio-visuales en *ligadas-concretas* (el contexto visual del sonido muestra la fuente de éste); *ligadas-musicales* (cuando un sonido musical sustituye al ruido que hubiera dado lugar a una combinación ligada-concreta: son los casos de *underscoring); libre-concreta* (un sonido aparece en un contexto visual que no le corresponde), y *libre-musical* (sonidos musicales totalmente abstractos con relación al mundo del film: música no diegética).

Jost (1985, 24-25) añade las *ocurrencias desligadas* cuando un sonido ligado continúa en un contexto en el que *ya* no le corresponden enunciados visuales adecuados.

Volviendo a las relaciones entre informaciones sonoras y personajes, propone los conceptos de *auricularización cero* para los casos en que la banda sonora se someta a la distancia aparente del personaje a la cámara, *auricularización interna secundaria* cuando la banda sonora aparezca *como* filtrada a través de un personaje y la subjetividad sonora se construya gracias al montaje o el campo visual, de tal manera que pueda remitirse el sonido a una instancia profílmica. La *auricularización interna primaria* se dará cuando aparezcan determinadas deformaciones que separen la banda sonora del realismo y remitan a la subjetividad de una escucha. Esta última suele

acompañarse de las correspondientes *ocularizaciones internas primarias.*

A partir de aquí y teniendo en cuenta que *focalización* y punto de vista (ocularización y auricularización) no coinciden simplemente, es posible combinar ambas instancias. Así, un plano en *ocularización cero* puede vehicular una *focalización externa* (ignorancia de los pensamientos del personaje o desproporción cognitiva en prejuicio del espectador), una *focalización espectatorial* (desproporción cognitiva a favor del espectador manifestada perceptivamente en la imagen o el sonido o cuando el montaje permite acceder al espectador a funciones narrativas ignoradas por el personaje) y *focalización interna* (el espectador vive los sucesos como el personaje y es autorizado a penetrar en su interior: el personaje al que vemos evolucionar en escena y cuya voz en *off* oímos).

Queda, por tanto, establecida la diferencia entre punto de vista óptico o sonoro y los problemas cognitivos del relato, mostrando cómo la determinación de la focalización es un proceso global que no resulta de la simple adición de los términos que la construyen. Así Jost (1984 b, 21) afirmará que las alternancias «personaje que mira (ocularización cero) /lo que ve el personaje (ocularización interna secundaria)» darán lugar a una *focalización interna.*

Por tanto, para deducir una actitud cognitiva de una ocularización (punto de vista) hay que considerar la *pertinencia narrativa de los elementos percibidos,* teniendo en cuenta su función en la historia (véase Jost, 1984 b, 20-31).

20.5. *El narrador cinematográfico: voz y persona*

Directamente relacionados con los anteriores se encuentran los problemas suscitados por la *voz* y la *persona* narrativa.

Genette (1972, 1983) entiende por *voz* la instancia narradora poniendo el acento en la presencia o ausencia del narrador en la historia que relata. Conviene volver a precisar (ver *supra*, 9.1.) que el narrador no puede confundirse con el autor ni tampoco con un personaje. Como Greimas y Courtés recuerdan el narrador debe ser considerado un actante de la enunciación, que *puede* encontrarse en sincretismo con alguno de los actantes del enunciado.

Los elementos básicos que configuran la *voz* son el *tiempo del relato, el nivel narrativo* y *la persona.*

Tiempo del relato debe entenderse aquí en un sentido gramatical (relatos en pasado, presente o, quizás, futuro). En el caso de la imagen cinematográfica ha solido aducirse el que se produce siempre en presente. Por nuestra parte, creemos más correcto indicar que *la imagen*, en tanto que tal, *carece de indicadores equivalentes a los*

tiempos gramaticales, por lo que no puede hablarse, estrictamente, de temporalidad sino en tanto que dispositivo semántico.

Por eso puede decirse que si en los casos de una voz en *off* que habla en pasado no puede predicarse *inevitablemente* la anterioridad de la historia, pues, como subraya Genete, el tiempo pretérito connota más la ficción del relato que el pasado de la acción, mucho más sucederá en los casos de los films que se ciñen estrictamente a una ocularización y auricularización cero. De manera más concreta puede decirse que si toda imagen *aparece* como un presente —pasado presentificado más exactamente—, es a través de las operaciones de manipulación a que se entrega el narrador cinematográfico —el montaje en sentido amplio— como pueden llegar a producirse —y a experimentarse por el espectador— diferentes experiencias temporales

El *nivel narrativo* permite distinguir entre *narradores homodiegéticos* y *heterodiegéticos,* según que aquellos cuenten o no su propia historia, estando incluidos en su propio relato en tanto que personajes o, por el contrario, no participen en la historia narrada.

Como es lógico un narrador homodiegético cinematográfico se constituye a través de una voz en *off* en primera persona, mientras que vemos al personaje moverse ante nuestros ojos. Casos como *La dama del lago* (Robert Montgomery, 1947), que convierten a la cámara en personaje, construyen un caso límite de narrador homodiegético construido a través de procedimientos estrictamente icónicos y que tienen que ver con la ocularización interna primaria.

Especialmente interesante es aquella utilización de la voz en *off* como dispositivo narrativo que parece diseñar un narrador heterodiegético para ya, avanzado el film, caracterizarlo como homodiegético (véanse los casos de *El beso de la muerte* —H. Hathaway, 1947— y *Río de sangre* —H. Hawks, 1952). Un caso particular es el propuesto por *Carta a tres esposas* —J. L. Mankiewicz, 1948— en donde la figura del narrador sólo tiene presencia en la banda sonora aun siendo un personaje clave de la acción. Narrador que además tiene acceso a los pensamientos de los personajes, lo que le hace oscilar permanentemente entre los niveles de la hétero y la homodiegeticidad.

Finalmente, la categoría de *persona* puede ser manejada a condición de tener en cuenta que, como dice Genette (1983, 65), todo relato es «en primera persona», aunque sólo sea porque su narrador puede *en todo momento* designarse a sí mismo a través del pronombre *yo* (éste es el caso de los ejemplos citados más arriba de paso de una aparente heterodiegeticidad a una evidente homodiegeticidad). Como es evidente en el caso del cine la combinación más habitual en los casos de homodiegeticidad es la de voz *off* en primera persona e imagen en ocularización cero. Este caso, masivamente utilizado, permite afirmar que la imagen se encuentra privada también de los

deícticos que permiten la identificación de las personas con las instancias de la enunciación y que, corolario inmediato, cuando una ocularización cualquiera aparece yuxtapuesta con un texto en *off* es éste último el que indica el sentido de la lectura narrativa.

Sexta parte

EL UNIVERSO ELECTRÓNICO

Cuando los espectadores miran una película en televisión, lo que ven no es un film sino la reproducción de un film.

Jean-Luc Godard

CAPÍTULO XXI

La imagen electrónica: el discurso televisual

Desde hace ya bastantes años la televisión ocupa un lugar polémico en el debate en torno a los *mass-media.* Alternativamente vituperada o alabada, ensalzada como un indispensable medio de extensión cultural y educativo, y combatida en tanto que productora de nocivos efectos sociales, las últimas décadas han confirmado su definitivo impulso como medio primordial de comunicación de masas y han visto tomar cuerpo a un modelo que con la reciente tendencia a la conversión del televisor en terminal audiovisual parece recibir forma definitiva.

21.1. *Características primeras*

Suele afirmarse que la televisión es un medio de comunicación de masas transmisor de imágenes audiovisuales registradas sobre un soporte magnético que se ha convertido en un determinante social básico del entorno cotidiano de las sociedades tecnológicamente desarrolladas.

También suele caracterizársela, en tanto que tecnología generadora de información, de una determinada modalidad de información: la *televisión en directo* basada en la posibilidad de la *transmisión* sincrónica de imágenes y sonidos y su *recepción simultánea.*

Por último, no puede dejarse de lado el hecho de que la televisión modifica sustancialmente las condiciones de recepción puestas a punto por el cinematógrafo al buscar su público potencial en el *sancta santorum* familiar: la sala de estar, a la que autores como Juan Cueto proponen denominar *cuarto de ver.*

Si nos fijamos en la primera de las características arriba esbozadas, podremos poner el acento en que la televisión, a diferencia del cine en

el que la descomposición y la síntesis del movimiento tienen una base mecánica y fotoquímica, efectúa la construcción de la imagen mediante un sistema de exploración electrónica. Lo que implica el que la imagen televisiva sea una *imagen incompleta* por definición, *siempre en constitución* y además —al menos hasta la introducción futura de los sistemas de alta definición— *de baja definición*, lo que unido a su pequeño tamaño, condicionado por la inserción del aparato televisivo en el espacio doméstico, no deja de tener incidencia en el tipo de relación que mantiene con el espectador.

Por su parte, la dialéctica directo/diferido parece separar, al menos potencialmente, a la televisión de espectáculos como el cinematógrafo necesariamente anclados en el registro diferido de los acontecimientos. En un sentido más amplio puede afirmarse que la televisión funciona como un canal técnico a través del cual se vehiculan programas que pueden adscribirse a modalidades tan diversas (o quizás no tanto) como pueden ser la educación, la información y el entretenimiento generalmente reconducidos a través de la síntesis del *espectáculo*.

Del hecho de que la televisión se introduzca en los hogares y pase a formar parte importante del entorno cotidiano de las familias se derivan no pocos efectos de carácter socio-cultural que han sido sintetizados por Román Gubern (1987, 64-68) de la siguiente manera:

1) El carácter gratuito del espectáculo como generador de una audiencia poco selectiva, masiva y heterogénea.

2) El carácter familiar de la televisión como mecanismo restrictivo de las informaciones o espectáculos difundidos por este medio.

3) La recepción del mensaje televisivo en un marco que sólo permite una fruición semiatenta y difusa como determinante del nivel poco complejo y redundante de la mayoría de los programas.

4) La utilización del televisor como centro en torno al cual se organiza la vida familiar.

5) Su carácter hogareño y gratuito como determinantes del hecho de que la televisión se haya convertido en el medio dominante en la ocupación del tiempo de ocio.

6) Su fomento del sedentarismo doméstico.

7) Su fuerte poder de adición.

8) La baja definición de la imagen como determinante de la transmisión de una información óptica simple y redundante.

21.2. *En busca de la especificidad televisiva*

Desde sus inicios la televisión fue interrogada por una pléyade de expertos con la intención de hallar en ella las marcas específicas que permitieran clasificarla adecuadamente en el panorama de los medios audiovisuales de comunicación.

Esta interrogación, que ha seguido caminos no sólo diferentes sino a veces contrapuestos, ha dado resultados desiguales y puede considerarse como típica de la infancia no tanto del medio como de las metodologías aplicadas al análisis del mismo. Sin embargo, al filo de las reflexiones cada vez más afinadas en torno a esta problemática es posible destacar algunos puntos de gran interés.

21.2.1. Televisión y cine, ¿dos lenguajes?

Una primera aproximación significativa fue la llevada a cabo por Christian Metz, en el marco de la producción de una *taxonomía* de los lenguajes audiovisuales bajo el punto de vista de las *materias de la expresión* movilizadas por los mismos.

Metz (1973) propone una *identidad,* en este terreno, entre cine y televisión al compartir ambos una imagen obtenida mecánicamente, múltiple, móvil y combinada con tres tipos de elementos sonoros (música, palabras, ruidos) y menciones escritas.

Esta identidad básica no oculta a los ojos de Metz la existencia de diferencias catalogables en cuatro grandes apartados:

1) *Diferencias tecnológicas,* «naturalmente» existentes y que hacen referencia a los diferentes sistemas puestos en juego a la hora de producir la recomposición técnica del movimiento. Si puede parecer que este hecho suscita la aparición de códigos diferenciales, Metz argumentará que el hecho de que dichos códigos pasen *desapercibidos en la recepción* anula su pertinencia.

Por nuestra parte, puntualizaríamos que, más allá de la distinción que puede hacerse entre el hecho de que la pantalla cinematográfica sea una mera superficie pasiva sobre la que refleja una imagen completa y el televisor se comporte como un emisor de luz que proyecta hacia el espectador una imagen en perpetua composición y descomposición, no conviene dejar de lado el hecho de que la televisión se *transmite,* lo que implica —sea lo que sea lo transmitido en tal o cual momento concreto— que la permanencia del flujo televisual es capaz de formar un *environnement* audiovisual cuyo punto de partida se encuentra en la existencia de un *emisor permanente* y *múltiples receptores sintonizados*. Condiciones extratextuales, en una consideración estrictamente semántica del mensaje televisivo, pero importantes desde una atención basada en los criterios de la *pragmática* en tanto que consideración de la *estructura contextual* de los mensajes (Véase Van Dijk, 1983).

2) *Diferencias socio-político-económicas* en los procesos de decisión y producción por parte del «emisor». El hecho de que la televisión sea frecuentemente un monopolio del Estado, mientras que la industria cinematográfica se encuentra generalmente en manos privadas, es propuesto por Metz como un factor de diferenciación. Desde

que Metz planteó estos hechos (1973) la evolución de las cosas parece haber ido en la dirección de cambiar de signo esas diferencias de la mano de la introducción de las televisiones privadas (introducción claramente desigual según los países) y de la paralela intervención creciente del Estado en la producción cinematográfica como forma de garantizar su supervivencia.

Por lo demás, aún es posible distinguir —pese al evidente proceso uniformador— organizativamente una cadena televisiva y una unidad de producción cinematográfica.

3) *Diferencias psicosociológicas y afectivo-perceptivas* a las que ya hicimos referencia de alguna manera en 21.1 y que tienen que ver con las condiciones concretas en las que se recibe cada espectáculo. Una enumeración sintética permite contraponer: pantalla pequeña *versus* grande; sala familiar doméstica en vez de sala de exhibición colectiva; habitación al menos tenuemente iluminada frente a la sala oscura; atención difusa y fragmentada en lugar de atención concentrada y sostenida; gratuidad del espectáculo *versus* pago de una entrada; posibilidad de regulación del sonido y de ajustar la imagen como opuesto a las condiciones de proyección fijas y disponibilidad permanente en lugar de requerir un acto positivo de desplazamiento hasta la sala de proyección.

Metz insistirá en el peso relativamente débil de estas diferencias comparadas con la transcendencia de los códigos compartidos por televisión y cine: icónicos, de la imagen mecánica, de la imagen secuencial, de la imagen en movimiento, de la composición sonora, de la composición visual-sonora, etc.

4) *Diferencias en la programación* y, principalmente, en los géneros que son mayoritarios en uno o en otro sistema audiovisual. La televisión incorpora toda una serie de *géneros narrativos* (mesas redondas, *magazines*, informativos, concursos, programas didácticos) que son, prácticamente, específicos de ella. Aquí encontraría su acomodo la presencia del *directo televisivo*, posibilidad que no encuentra su equivalente en el *corpus* cinematográfico.

Sopesado todo ello, concluirá Metz, y pese a que es posible constatar la existencia de códigos diferenciales (de carácter técnico) y de ciertos rasgos pertinentes (como, por ejemplo, el tamaño de la pantalla), es posible afirmar que *cine y televisión tienen en común todos los rasgos materiales pertinentes y comparten gran número de las codificaciones específicas*, lo que permite tratarlos como si formaran un lenguaje único (Metz, 1973, 285-286).

Como puede verse, para Metz cine y televisión no son sino dos versiones, tecnológica y socialmente distintas, de un mismo lenguaje. Precisamente, renunciando a una aproximación pragmática (que atienda a ese carácter de versión *socialmente* distinta de la televisión), la mirada de Metz, demasiado centrada en problemas microanalíticos, no permite abarcar la *diferencia* del funcionamiento de la maquinaria

televisual. Hecho que sólo puede llevarse a cabo adecuadamente cambiando la orientación del análisis.

21.2.2. El servicio televisivo

Cambiando sustancialmente de punto de vista Umberto Eco (1968) ha proporcionado elementos sustanciales para entender el funcionamiento televisual.

En primer lugar, pone de manifiesto cómo la *toma directa no funciona en tanto que mera reproducción* de la realidad, con lo que se obviaría el entronque de la televisión con la narratividad en tanto que esta última supone siempre una decantación y formación de la experiencia.

Lejos de ser una exposición fiel de lo que sucede, el directo participa también de una actividad *electiva* e *interpretativa* ejercida sobre la realidad. Eco (1968, 338) recuerda cómo todo lo que aparece en la pantalla es el fruto de una operación de *selección* (entre tres o cuatro imágenes alternativas, no pocas veces), lo que implica un *montaje* que no por ser *simultáneo* con el acontecimiento, y más o menos *improvisado,* deja de participar de la escena organizadora de tal operación.

Pero es que, además, a veces son las propias cámaras de la televisión las que producen los sucesos que luego transmitirán en directo. Furio Colombo (1983) ha mostrado con claridad el papel que juega la televisión en la producción de lo que denomina *media event* como el *memorial* realizado en Nueva York tras el asesinato de John Lennon, a propuesta de su viuda Yoko Ono, en donde se fabricaba un *acto de masas televisado* que servía de canalización —bajo la *doble pantalla* de los *media* y de la policía— a la rabia y la exasperación juvenil.

Liquidada, pues, la *toma directa* en tanto que componente del específico televisivo, Eco se encuentra en condiciones de sugerir que es, precisamente, el que determinadas imágenes se transmitan a determinadas horas, a través de una pequeña pantalla y destinadas a un público que se encuentra en condiciones psicosociológicas bien diversas al del cine, lo que caracteriza al discurso televisivo (Eco 1968, 343).

Quiere decir esto que hay que dejar de considerar a la televisión como *género artístico* para pasar a verla en tanto que *servicio:* medio técnico de comunicación a través del que se pueden hacer llegar al público diversos géneros de discurso comunicativo (desde la publicidad hasta *Hamlet*, dirá gráficamente Eco).

Desde este punto de vista es posible entender cómo la televisión coordina en su interior diversas formas de expresión, desde el periodismo al teatro y siempre utilizando la publicidad como cemento unificador, *imponiendo condiciones nuevas a cada uno de estos géne-*

ros. Sólo teniendo en cuenta este aspecto central puede analizarse adecuadamente *a quién* se dirige la televisión y *qué* es lo que goza el telespectador ante la pequeña pantalla.

Bien es verdad que la mayor parte de los estudios psicosociológicos han tendido a subrayar el aspecto —que también existe en el cine— de *entrega pasiva* por parte del espectador ante el flujo icónico, junto con el hecho de que la televisión *secunda*, cuando no *determina*, el gusto medio de la audiencia, adecuándose a las reglas de la oferta y la demanda, no respecto al público sino con respecto a los empresarios. La educación televisiva se realiza según los intereses de las firmas anunciantes (Eco, 1986, 361).

Pero conviene integrar una posibilidad adicional: es lo que Eco (1979) denomina *descodificación aberrante*. Allí donde el emisor organizaba el mensaje televisual mediante los códigos propios de la cultura dominante que se trataba de reforzar, determinados espectadores —o grupos de espectadores— procedían a una lectura no prevista en un principio por el discurso.

Eco propone que el caso de los *no sabe/no contesta* que pueden aparecer en muchas encuestas y/o paneles de audiencia no indica necesariamente la no comprensión de un determinado mensaje. Entender lo que se oculta bajo estas actitudes, que Eco caracteriza como *desatención, reticencia* o *auto-exclusión*, no es sino constatar la no uniformidad de una cultura de masas cambiante bajo la misma presión de los modelos que ella misma propone, y que produce una organización diferenciada de los sistemas de contenidos de los destinatarios potenciales de los mensajes.

Así estas posturas manifiestan menos una falta de comprensión que una actitud de oposición frontal ante un sistema de contenido impuesto unilateralmente. Se abre aquí la puerta a una posible *institucionalización del rechazo* y a una *reinterpretación sectaria del mensaje*. Por eso Eco propone tratar al público de la televisión menos como una comunidad homogénea que como agrupación de sujetos capaz de situar bajo sus propias reglas de competencia la interpretación de los mensajes televisados (Eco, 1979: 235).

21.2.3. La programación televisiva

Prolongando la idea de Eco de la televisión como canal («medio técnico») capaz de vehicular mensajes de muy diversa índole («diversos géneros de discurso comunicativo»), podemos afirmar que aquella se ha distinguido siempre por su capacidad de construir su sistema propio sobre la *expropiación* de los hallazgos de otros diversos medios.

Lo importante, pues, es comprender cómo se realiza en la maquinaria televisiva la operación alquímica que permite transmutar

cualquier *realidad previamente organizada en términos espectaculares* en un producto específico.

Puede decirse que en la televisión funciona la *mezcla indiscriminada* que, a lo largo de décadas, se ha ido depurando hacia una adecuada combinación de los diversos elementos que la componen: cine, variedades, teatro, información, programas didácticos, infantiles, series, etc. Es precisamente la estructuración de dichos elementos en tanto que *grille programática* donde se encuentra el meollo del tema.

Para Cebrián Herreros (1978), los distintos programas emitidos a través de la televisión pueden ser considerados como estructuras autónomas unificadas bajo una instancia o estructura superior a la que denomina *programática* y que vendría a funcionar como una especie de *supermontaje* capaz de producir toda una serie de connotaciones a partir de la pura ordenación de los elementos (los programas) manejados.

No sólo ocurre esto sino que además lo importante es que dicha operación, dicha constitución de la *grille programática,* se efectúa bajo el principio rector de la *neutralización.* Por el mero hecho de acceder a la grille de emisión entra en juego una operación de *neutralización* que unifica las diferencias que existen entre los diversos programas para someterlos a una especie de *mínimo común denominador* capaz de permitir su integración en la programación. Baste tener en cuenta el hecho trascendental de que cualquiera de estos espectáculos (cine, teatro, acontecimientos deportivos, etc.) ve radicalmente alterada su peculiar manera de entrar en relación con el público, aunque en ciertos casos (concursos o debates cara al público) se instrumenten fórmulas que permitan *simular* la relación directa de los espectadores a través de la conversión de estos últimos en parte del espectáculo, a través de la incorporación de unos actantes que actúan como delegados suyos.

Por tanto, esa *conversión,* vía *neutralización, en televisión* consiste en anestesiar determinadas singularidades de cada *espectáculo* para que pueda convertirse en *programa* susceptible de ser incorporado a la *grille* en función de las disponibilidades horarias y de la interpretación (realizada a través de unos paneles de audiencia que devuelvan a la institución televisiva su propia imagen especular: sólo se plebiscita lo que ya se conoce) de los supuestos gustos de la audiencia.

Es precisamente esa *neutralización* la que permite integrar coherentemente la *multiplicidad fragmentaria* del discurso televisivo (González Requena, 1985; Zunzunegui, 1985) y la que permite entender que el sentido de los mensajes transmitidos por la televisión no puede entenderse como la mera agregación de los contenidos de los diversos programas (y tampoco, como quería McLuhan, confundirse con la pura existencia del medio), sino como el hecho de que la

televisión engendra la sensación de que *toda la realidad está en campo*, al alcance del telespectador en el interior de su *cuarto de ver*.

Realidad que se presenta, además, con todos los atributos del *espectáculo,* pues el mero hecho de que algo haya sido seleccionado para su emisión por televisión le confiere una dimensión singular: pasar a ser considerado digno de formar parte del imaginario individual y social del espectador.

Y paralelamente, el que la televisión trabaje sobre la base de la *absoluta accesibilidad* de cualquier faceta de la realidad, cotidianeizando el espectáculo, contribuye a la radical desacralización del mismo vía la ausencia, tanto de la singularidad del instante (sustituido por la permanente presencia de *lo notable*) como a través de la eliminación de cualquier actividad por parte del espectador que vaya más allá del mero encender y apagar el aparato (González Requena, 1985, 1988).

No debe parecer paradójico que esa *espectacularización* alcance hasta los más remotos rincones de la programación y que se infiltre incluso en el tejido de los programas que más parecen reservar su atención para la realidad bruta: los informativos. A la hora de la verdad la realidad encuentra vetado su acceso a la pantalla salvo que adopte la forma travestida del espectáculo.

Baste recordar las que son reglas de uso general en tantas cadenas televisivas a la hora de proceder a la selección de las noticias: selección de imágenes de significado universal en función de que el interés del espectador se conquista y se mantiene con mayor facilidad a través de imágenes fácilmente reconocibles, selección de escenas de conflicto potencial más interesantes que las de calma, mejor captación de la limitada atención del espectador potencial a través de la acción en tanto que contrapuesta a la información vehiculada a través de «bustos parlantes» y que la organización de la noticia a modo de *historia ficticia* con una discernible estructura narrativa facilita el mantenimiento de la atención del público (Epstein, 1981).

De esta forma la realidad es filtrada, descontextualizada, reorganizada, en una palabra *producida,* hasta el punto de que muchas veces la información televisiva queda reducida a ser una mera coartada que mantiene a la pequeña pantalla conectada con lo que en principio se suponía que debería ser su finalidad principal: el mantenimiento de un ojo vigilante en permanente escrutinio del mundo.

El panorama no sería completo si no citáramos un elemento central en la programación que funciona como el *aspecto secreto de la misma:* nos estamos refiriendo a esa *programación silenciada* que es la publicidad cuyo funcionamiento intersticial no debe ocultarnos su carácter central.

Se trata a la vez de una *pausa* entre las distintas unidades de la *grille programática* y de un cemento que suelda las diferencias que existen entre las mismas, igualando todos los contenidos, todos los estilos, a partir de su *eterno retorno,* lapsos de tiempo cada vez más pequeños.

Cuando McLuhan avanzó la idea de que los anuncios son noticias que presentan la singularidad de ser siempre buenas noticias, estaba adelantándose a designar esa función que hoy cubre la publicidad televisiva de anunciar la conformación definitiva de la realidad en función de unos cánones estereotipados y prefijados modelados sobre la idea del consumo. Consumo que se extiende también a todas la áreas de la programación en tanto que *consumo audiovisual de la realidad.*

Paralelamente a esa especie de *gran sintagmática de la televisión* que forma la *grille programática*, es necesario tomar en consideración la *estructura paradigmática* de la misma, en función de la existencia de múltiples cadenas de emisión simultánea.

La estructura en cadenas paralelas supone la existencia de una *reserva de términos virtuales* que pueden ser activados mediante la simple pulsación de un pulsante.

El encadenamiento del sintagma, su combinación recurrente de signos se realiza en función de elecciones realizadas en el interior de un campo que contiene elementos que son a la vez semejantes y desemejantes —suele tratarse de programas diferenciados en los casos de cadenas de idéntica titularidad o semejantes en el caso de cadenas competidoras que pugnan por ocupar idéntico espacio— y que pueden ser integrados en un concreto menú televisivo a voluntad del telespectador.

Se abre así paso una nueva forma de consumo televisual (*zapping*) menos atento a la lectura de textos completos que a una recepción cuasi impresionista derivada de la absoluta fragmentación a que puede someterse al discurso audiovisual. Lo que se produce a partir de esta práctica, no es el consumo sucesivo de varios textos sino la creación, a través de una especie de *collage temporal,* de un texto único fabricado según retazos aislados y construido en función de intereses puntuales y permanentemente cambiantes.

No se trata, pese a las apariencias, de dar a luz una especie de discurso carente de sentido, sino que la propia organización interna de la televisión asegura la permanencia del sentido más allá de las manipulaciones del espectador. Se mantiene intacta —e incluso se refuerza confiriéndole además un carácter marcadamente lúdico— la ilusión primordial de la televisión: la multiplicación de nuestros poderes ante la realidad, su aprehensión aparentemente directa, su organización en espectáculo.

Tomando prestada a McLuhan la expresión, podríamos hablar de un *efecto mosaico* a través del cual un discurso centralizado se presenta como disgregado en mil imágenes que pueden ser organizadas —será mejor decir *compuestas,* en terminología musical— a voluntad del espectador. Es precisamente ese flujo imparable el que da origen al peculiar *efecto sujeto* de la televisión que parece instituir al telespectador como ordenador único de la catarata visual, denegando la existencia de un sujeto de la enunciación

(ver *infra*). Falacia final de un discurso que más que ser hablado por el espectador *lo habla* y lo constituye como mero reflejo especular.

21.3. *Nuevas tecnologías y el discurso televisual*

Pero todo lo señalado arriba, ¿no es puesto en cuestión en buena medida por toda una serie de transformaciones aún en curso y que parecen introducir nuevas pautas de relación entre los espectadores y la pequeña pantalla? La televisión por cable, la televisión interactiva y la telemática, ¿no crean nuevas condiciones llamadas a alterar el discurso antes mantenido sobre la televisión y sus derivaciones?

21.3.1. Cable TV

En lo que se refiere a la *televisión por cable,* en tanto que sistema de comunicación que recurre a cables coaxiales y a otro tipo de material eléctrico perfeccionado para transmitir toda una gama de programas y servicios de información a diferentes destinatarios, hay que poner de manifiesto que pasó de ser un modo de mejorar la recepción de las señales de TV locales, transmitiéndolas por medio de una antena colectiva y un cable, a convertirse en una manera privilegiada —sobre la base de capacidad de soportar más de treinta canales diferentes y de utilizarse en duplex— de transmitir una gran variedad de programas a los telespectadores o de responder a una demanda individualizada.

Esta potencial posibilidad de colocar a los telespectadores ante la elección de una serie de programas en función de sus preferencias se ve, sin embargo, limitada por las elevadas inversiones requeridas para la puesta a punto de la red, lo que limita, de entrada, su posible expansión generalizada.

Más allá de este tipo de consideraciones nos interesa anotar un caso concreto de utilización del cable que presenta caracteres paradigmáticos.

Considérese la expansión de la *Cable TV* en ciudades como Nueva York en donde se ofertan al televidente más de veinte canales vía cable. El servicio, así configurado, presenta como características definitorias las siguientes:

1) La implantación de la cobertura *permanente* con la programación del canal extendida de manera ininterrumpida a lo largo de las veinticuatro horas.

2) *La fórmula monográfica,* consistente en la dedicación exclusiva de cada canal a un tipo singular de programas: cine, *clips,* información general, información meteorológica, gimnasia, deportes, cocina y gastronomía, etc., y, en general, cualquier tema capaz de ser

desarrollado en términos audiovisuales y susceptible de generar una demanda solvente (se trata de un *«plug-in» de pago*).

Así, a cualquier hora del día, el abonado a varios canales tiene la posibilidad de componer a su gusto su *programación particular*, con lo que, a primera vista, el espectador se sitúa en condiciones hasta ahora inéditas en tanto que consumidor de televisión.

Sin embargo, el principio que rige esta forma de explotación televisiva se asienta sobre la idea de *fragmentación especializada* de la realidad. Las partes distintas y debidamente codificadas del sintagma del «mundo natural» y cultural son repartidas, adecuadamente convertidas en imágenes, en múltiples casillas de almacenaje simbólico. La pretendida semejanza de contenido permite agrupar a las imágenes resultantes de la explosión icónica a que la realidad es sometida, previa su conversión en materia prima de espectáculo y consumo.

Si la programación de las cadenas de televisión mantenía una notoria *ilusión de organicidad* —fruto muchas veces de la mera costumbre—, en la *Cable TV* esta sensación desaparece subsumida por la rigidez impuesta por los compartimentos estancos en los que se trata de desmembrar la realidad.

Toda idea de continuidad entre las distintas parcelas de la realidad es dejada de lado en un tipo de televisión que ya no aspira a una imagen global de la realidad. Filtrada, descontextualizada, definitivamente aniquilada en una guerra de exterminio visual, la cotidianeidad termina siendo sustituida por su cada vez más omnipresente simbolización icónica. Bastará con pulsar el botón del televisor para entrar en contacto con la verdad electrónica. El espejo que la literatura decimonónica paseó a lo largo del camino se ha roto en mil fragmentos televisuales, cada uno de los cuales no es capaz más que de retener unas apariencias cada vez más fugitivas.

21.3.2. La televisión interactiva

Una derivación de la tecnología del cable, mediante su integración con el ordenador, lo constituye el sistema denominado QUBE que, puesto a punto por la Warner Communication y ensayado en Columbus (Ohio), presenta la nueva *televisión interactiva*.

En el televisor, conectado vía cable con la emisora, se incorpora un microordenador también conectado con los ordenadores centrales de la emisora donde se almacena la información referente a los canales y a los programas que se encuentran a disposición del espectador. Este, desde su hogar, puede, gracias a esta interacción, seleccionar el canal, el programa y la hora en que desee recibir la información correspondiente. También la emisora puede entablar un diálogo con los usuarios, con lo que se actualiza un deseo industrial largamente acariciado por las *Networks* americanas: conocer en todo momento *cuántos* son

los televisores conectados a tal o cual programa. Los sondeos de audiencia dejan paso al referéndum permanente.

No es menos cierto, ni menos importante, el hecho de que este sistema permite desarrollar fórmulas, inéditas hasta ahora, de participación de la audiencia. No será necesario que exista público —ese simulacro del espectador— en el plató televisivo a través del cual yo pueda vehicular mis deseos. Todos y cada uno de los abonados podrán pulsar las teclas adecuadas de su terminal e intervenir, desde el aislamiento de su ultramoderna vivienda, en la dinámica del programa, bien sea cursando instrucciones que orienten la ficción en curso de desarrollo o respondiendo a las interpelaciones realizadas por el «conductor» —palabra que, por una vez, se ajusta como un guante a su contenido real— del programa. Claro que las posibilidades no son infinitas sino que se encuentran debidamente prefijadas situando la interacción dentro de límites preestablecidos. El ordenador central evalúa las distintas indicaciones y selecciona democráticamente la instrucción más plebiscitada. Se da lugar así a la aparición de una cierta *democracia televisual* que identifica al espectador como un manipulador de marionetas. Como en tantos otros casos se trata de una versión puesta al día del manipulador manipulado.

Tanto la *Cable TV* como el QUBE cobran su sentido en el marco de la denominada *televisión fragmentada (narrowcasting)* como opuesta a la *televisión de masas (broadcasting)*. Las condiciones necesarias para su desarrollo pasan por un aumento de la capacidad de transmisión (cable, satélite), la correspondiente diversificación de los soportes y la necesaria habilidad para evaluar los gustos del público potencial. Por tanto, el desarrollo de las fórmulas *narrowcasting* se vincula directamente con la detección de mercados solventes y de tamaño adecuado, así como con la existencia de importantes medios financieros capaces de llevar a cabo programas orientados a públicos muy específicos.

21.3.3. La telemática

En los últimos años la informática (estudio del tratamiento automatizado de la información mediante ordenadores) ha sufrido un desarrollo espectacular. De su confluencia con las telecomunicaciones ha surgido una nueva tecnología que se conoce con el nombre de *telemática*.

La *telemática* se presenta como una tecnología integrada por uno o varios ordenadores combinados en los que se almacenan bancos de datos y unos terminales de los que el más habitual suele ser un televisor (una pantalla), relacionados a través de un sistema de transmisión vía hertziana o vía telefónica.

Según que la circulación de los contenidos entre terminales y banco de datos se realice unidireccionalmente (del banco de datos a la terminal) o interactivamente se habla de los sistemas de *teletextos* o *videotextos*.

El sistema de *videotex* a través de su interacción ha sido señalado (Díaz Nosty/ Bustamante, 1985) como un sistema que integra, a la perfección, los intereses dominantes de la sociedad de consumo a través del hecho de que tiende a borrar los límites entre información y publicidad. Y ello debido a que el *videotexto,* al permitir conocer con precisión tanto el volumen como la identidad particularizada de la audiencia, el tipo de demanda de la misma, se convierte en un instrumento privilegiado para orientar el discurso publicitario y, finalmente, el consumo. La interactividad del sistema desemboca así en un *tele-market* que refleja de manera instantánea el consumo (Díaz Nosty/ Bustamante, 1985, 31).

21.4. *La utopía comunicacional*

A partir de todos los datos arriba esbozados Román Gubern (1979, 1987) ha diseñado un mapa de la *utopía comunicacional capitalista* tal y como parece dibujarse en un futuro próximo. Futuro que se presenta condicionado por la *organización telemática* del mismo, de tal manera que a ese terminal audiovisual conectado a un computador central y una unidad de almacenado de información servida por unidades de producción de programas llegue información periodística, pasatiempos y espectáculos, programas pedagógicos (televisión escolar) o actividades profesionales de todo género que podrán desarrollarse sin abandonar la vivienda convertida en cabaña telematizada.

Se desarrolla de esta manera lo que Gubern (1987) denomina *tecnocultura interfacial,* en la que el cara a cara comunicativo es sustituido por la experiencia vicarial obtenida con la interfacialidad de los aparatos. Este declive del contacto personal no mediado es fruto del hecho de que las nuevas tecnologías potencian la *comunicación informativa,* pero debilitan sustancialmente la *comunicación sensorio-afectiva* (Gubem, 1987, 181). De idéntica manera la telemática es capaz de generar una importante *deslocalización* (separación geográfica del centro de trabajo) pero no es seguro que contribuya a una efectiva *descentralización* (diversificación de los centros de decisión y control) (Richeri, 1982).

Paralelamente aumenta el sedentarismo —combatido mediante actividades improductivas en el tiempo de ocio—, la descongestión de las áreas urbanas y la colonización creciente de las rurales, un previsible reforzamiento de la estratificación social a partir de la consolidación de las barreras económico-culturales. El poder pasará

definitivamente del lado de los informados (controladores de los flujos de información), identificándose de manera creciente poder económico y poder informativo, sobre la base del control y la selectividad que se ejercerá sobre el acceso a los programas disponibles.

Aunque el panorama así descrito puede parecer apocalíptico, debe complementarse con una adecuada consideración de las ventajas que pueden imputarse a la creciente cultura claustrofóbica (Gubern, 1987, 186): refuerzo familiar, protección contra la inseguridad, acceso a la información/cultura en condiciones de máxima comodidad, economía de tiempo y dinero al evitar tiempos muertos (desplazamientos, gestiones, colas), superación del tiempo límite que a la información pone la capacidad de desplazamiento físico del individuo, etc.

En cualquier caso, la relación entre *cultura claustrofóbica* y *cultura agarofílica* (en peligro de extinción por razones tecnológicas, económicas, demográficas y ecológicas) debe ser analizada en términos de complementariedad, si bien es verdad que las nuevas estructuras del ocio no parecen las más adecuadas para mantener la pervivencia de valores que, como la fiesta, la interacción personal o la extraversión, expresan esa ritualidad tribal que forma parte del patrimonio sustancial de la humanidad.

21.5. *Televisión y enunciación*

Sentadas las bases anteriores, podemos aproximamos a las características singulares de la enunciación televisiva. Aunque sea imposible proceder a un análisis de la misma sin volver a señalar, a título de mero recordatorio, las características básicas que definen el discurso televisual: multiplicidad, fragmentación, heterogeneidad y continuidad.

Todas las cuales confluyen para dar lugar a la aparición de una peculiar estrategia espectacular dirigida a la constitución de la televisión como *lugar de reflejo*, no ya de la realidad, sino del deseo del espectador medio, entendido aquel en términos puramente estadísticos, tal y como es reflejado a través de los *ratings* de audiencia.

Función especular, pues, que ha permitido hablar de la existencia de un *sujeto de la enunciación vacío* —no inexistente— en la medida en que es imposible reconstruir del mismo una figura coherente (González Requena, 1985, 1987).

Aunque más adecuadamente podría afirmarse que nos encontramos ante la presencia de un enunciador totalitario y pleno en la misma medida en que el discurso televisivo aspira a decirlo todo, a integrar en su interior la globalidad de la realidad con el objetivo final de hacerla desaparecer oculta bajo su simulacro icónico (Zunzunegui, 1985).

Cosa bien distinta es el que su estrategia enunciativa pase por la multiplicación de los *débrayages*[1] instalando la polifonía de innumerables narradores/observadores que producen variados simulacros de un enunciador siempre aparentemente diferente. Proliferación de las máscaras, dialoguismo de los discursos, diversidad de las prácticas semióticas, siempre susceptibles de ser recuperadas vía un *émbrayage*[2] globalizador.

21.5.1. Maquinaria enunciativa y directo

Quizás sea este el momento adecuado para renunciar a una terminología que se revela como fuente de confusión: me refiero, en concreto, a la expresión «*sujeto de la enunciación*» que aparece investida de una importante dimensión antropomórfica. Y en la que la huella de la deuda de la semiótica para con el análisis de los discursos orales es bien evidente. Hablar, por el contrario, de máquina enunciativa puede tener algunas ventajas entre las cuales no es precisamente la menor la de acentuar que el carácter de la coherencia asignada a la actuación de esa maquinaria se construye en tomo a las ideas de *performatividad* y rendimiento y se halla siempre sometida a las particulares contradicciones debidas a su propia configuración como espacio de la «diversidad de voces».

Este punto de vista ofrece la ventaja de permitir la comprensión del *episteme* televisivo como organización jerárquica de múltiples sistemas semióticos, capaz de generar, a través de una serie de reglas prefijadas, el conjunto de las manifestaciones potenciales posibilitadas por la puesta en funcionamiento de esos sistemas en el marco de una cultura dada (Greimas y Courtés, 1982).

Pero, al mismo tiempo, la televisión puede entenderse como el lugar privilegiado en el que una comunidad muestra su actitud en relación a sus propios signos y el espacio donde se llevan a cabo las operaciones básicas de *recategorización semántica* que aseguran las mutaciones y las transformaciones de la forma del contenido.

Sin embargo, más allá de estos aspectos, no siempre suficientemente bien comprendidos, es hacia las modalidades de la narración televisiva hacia donde nos importa dirigirnos para poder poner de manifiesto algunas peculiaridades de la enunciación en el campo de la televisión.

Más arriba se ha comentado una supuesta especificidad de la televisión aduciendo la existencia de programas en directo, hecho al

---

[1] *Débrayage*, en castellano *desembrague*, hace referencia —ver Greimas y Courtés, 1982, 113-116— a la operación mediante la cual en el acto de lenguaje se proyectan al exterior de la instancia de la enunciación las categorias de persona, tiempo y espacio que constituyen el enunciado.

[2] *Embrayage*, en castellano *embrague*, hace referencia —ver Greimas y Courtés, 1982, 138-141— al efecto que puede producirse de retorno a la enunciación mediante la denegación de la instancia del enunciado o a través de la suspensión de la oposición entre algunos de los términos de las categorias de persona, tiempo o espacio.

que vendría a sumarse la afirmación, casi siempre complementaria de la anterior, de que estos programas presentarían la peculiar virtualidad de entregar al espectador un discurso inmediato de la realidad, con lo que esto supone de afirmar implícitamente la capacidad de aquella para hablarse a sí misma en una operación radicalmente autorreferencial. Para decirlo con las palabras de Jean Baudrillard (1977): «*Pas de fable, pas de récit*». Con lo que la televisión en directo funcionaría a modo de ejemplar *trompe-l'oeil* propio de la edad tecnológica.

Ya vimos como Umberto Eco (1968) puso de manifiesto, en su momento, el carácter mediatizado del *directo*. E indirectamente su falacia al autodesignarse como un discurso obra de *nadie* y, por tanto, capaz de facilitar un acceso no mediado a la realidad. Y si bien es cierto que toda transmisión en directo integra como posibilidad *lo imprevisto*, no lo es menos el que esa apariencia de inmediatez surge, fundamentalmente, de ciertos aspectos predicables de una realidad pretelevisiva que sería respetada por las técnicas de emisión.

Lo que es importante, tras tomar buena nota de lo anterior, es hacer ver que el *discurso del directo* puede ser caracterizado como un discurso que en su *manifestación* se presenta como no existente —nadie habla, la realidad se expresa por sí misma— sin que por ello deje de serlo.

Mirando las cosas más de cerca, en el nivel de la *inmanencia*, es imposible no reconocer el carácter discursivo del directo televisivo. Aun siendo conscientes de que estamos manejando una categorización que en los últimos años ha sido considerada buena para cualquier uso, parece inevitable traer a escena la tipología, propuesta por Benveniste (1966), de *Historia/Discurso,* partiendo de la cual y recordando que con los términos de manifestación e inmanencia es posible construir la categoría de la veridicción (Greimas y Courtés, 1982), podemos situar adecuadamente al directo televisivo en tanto que *discurso secreto*: un discurso que *es*, pero *no lo parece* (Nadal, 1985).

Aceptando, pues, el carácter inequívocamente discursivo del directo televisivo, es posible avanzar un paso más e indicar cómo una correcta comprensión de la enunciación televisiva pasa por reconocer que del conjunto de la programación —*palimpsesto* o *grille*— puede predicarse el hecho realmente significativo de *ser emitida en directo.*

Con otras palabras, la televisión pude ser considerada como un espectáculo realizado *esencialmente en directo*, con sólo asumir que son los *segmentos autorreferenciales de continuidad* —pienso sobre todo en esos momentos privilegiados que son las interrupciones debidas a causas técnicas— los que constituyen las articulaciones básicas de un *relato* que tiene por *historia*[3] la propia existencia del

[3] Nos hace falta indicar que aquí el término *historia* no remite a la tipología de Benveniste arriba utilizada, sino al análisis discursivo que lo opone al *relato*, tal y como lo propone Genette (*supra* 20.2).

medio en tanto que mecanismo de producción y emisión de los diversos enunciados que configuran el *esquema de programación.*

La televisión se concibe, bajo este prisma, como un gigantesco receptáculo capaz de albergar todo tipo de discursos que, por el mero hecho de su puesta en relación, son sometidos a una recontextualización en la que, sin lugar a dudas, no deja de tener influencia el lugar de inserción de cada texto parcial en el flujo permanente del perpetuo presente de la enunciación televisiva.

21.5.2. Narración y «directo»

Pero cualquiera que sea el nivel de análisis en el que nos coloquemos —bien se trate de la problemática global o de la más concreta de los programas particulares realizados «en directo»— puede ser interesante recordar algunas de las características peculiares que reviste la enunciación televisiva en tanto en cuanto se ve constituida precisamente por ese «directo».

En primer lugar, la enunciación televisiva se construye a partir de un problema de intersemioticidad: el enunciado producido combina una enunciación en el «mundo natural» que responde a sus propias reglas, con la particular puesta en discurso realizada por el «aparato televisivo» encargado de recoger y transmitir el acontecimiento. Bien entendido que con esto no se quiere decir sino que la emisión «en directo» trabaja con elementos ya constituidos en materia de significación. Materia a la que dotaría de una nueva forma expresiva.

Desde otro punto de vista, el discurso televisivo directo presenta una cualidad que lo diferencia de los demás discursos mass-mediáticos (a excepción, lógicamente, del caso de la radio «en vivo»): el tiempo del relato tiende a confundirse con el tiempo de la enunciación y con el tiempo de los hechos narrados. O si se quiere expresar de manera más formalizada, la peculiaridad de la enunciación televisiva reposa no en el tipo de enunciado producido, sino en el mismo acto que lo crea en el «mundo natural»: en la simultaneidad de existencia del enunciador y del enunciatario efectivos, dando lugar a la homodiegeticidad temporal de los actantes de la enunciación (Nadal, 1988).

En la medida en que un espectáculo sólo exista en la modalidad de emisión en directo nos encontraremos ante una producción temporal sin existencia ulterior al acto que la hace surgir, lo que implica la imposibilidad de llevar a cabo alteraciones temporales en el *relato* del *orden* de la *historia*, así como de poner en juego estrategias durativas tales como la pausa o la elipsis.

De hecho, la televisión intenta solventar esta problemática recurriendo a la eliminación de fragmentos de la historia mediante la incrustación de otros espectáculos —anuncios, video-clips—, haciendo del *instant replay* un instrumento privilegiado de la búsqueda de la

alteración del orden mediante el retorno siempre posible del pasado, o preformando, de manera cada vez más evidente, los actos que transmite reordenando su lógico discurrir en aras de su adecuación al nuevo medio que se hace cargo de los mismos.

Aunque, en último término, pueda afirmarse que no se trata sino de una sofisticación tecnológica con respecto a lo que venía sucediendo en el ámbito de las más arcaicas prácticas espectaculares en las que el acto enunciativo hacía surgir y dilapidaba lo enunciado en un doble juego de creación y destrucción paralelas. Con una sola diferencia significativa: el hecho de la *transmisión múltiple a distancia*. Lo que tiene la virtualidad de repetir hasta la saciedad un acontecimiento único que puede ser consumido *más allá* de los límites naturales dentro de los que podría ser percibido normalmente. Si no en el tiempo, el acto filmado y transmitido por la televisión *se multiplica en el espacio*, a través de una expansión indefinida e incontrolable de su simulacro icónico instalando una especie de *instante múltiple que repite lo irrepetible* .

Cabría, pues, afirmar como una de las características de la *enunciación del directo* el hecho de que el *tiempo del enunciado*, que es a la vez *tiempo de la enunciación*, es sometido a una *multiplicación espacial* —se trata de idéntico tiempo y no de su repetición vía el simulacro, como ocurre, por ejemplo, en el caso del cine—, introduciendo un aspecto singular en la historia de las prácticas audiovisuales, al combinar la instantaneidad y la simultaneidad con la multiplicación indefinida de su tiempo en paralelo.

21.5.3. Un lugar para el espectador

Si bien más arriba hemos definido el discurso de la televisión como obra de una maquinaria enunciativa totalitaria, este hecho no puede llevarnos a olvidar que, habitualmente, la televisión multiplica la aparición en escena de toda una serie de instancias intermedias para inscribir, a través de la técnicas de la *narración narrada*, un *enunciador simulado* y un *simulacro del espectador* en el interior de su dinámica significante.

Para ello, la enunciación construye, mediante una operación de *débrayage*, un *narrador* que, instalado unas veces de manera explícita y otras implícita en el discurso, se presenta como destinador del mismo.

Conviene distinguir un doble nivel entre los actantes de la *enunciación enunciada (narración)*: en primer lugar, las figuras que se hacen cargo de los segmentos autorreferenciales —locutores de continuidad— a través de los cuales el medio habla de sí mismo.

En segundo lugar, y en una relación de *mise en abyme* con respecto al caso anterior, los conductores o presentadores de programas

autónomos en los que la representación del narrador muestra un grado adicional de distancia con respecto a la fuente de producción del sentido. Podemos hablar, en estos casos, de *narradores informadores* y *narradores intradiegéticos*, respectivamente.

De manera paralela, la enunciación televisiva suele designar la existencia de unos *narratarios*, sujetos delegados del enunciatario explícitamente instalados en el relato, evidentes en el caso de los programas de variedades que instalan simulacros visibles —pues existen invisibles como en el caso de las risas que acompañan a ciertas *sitcoms*— del espectador potencial. Se trata, por supuesto, continuando con la aproximación arriba esbozada, de *narratarios intradiegéticos*.

Con todo existe un caso de especial interés en los procesos de construcción de los simulacros de las figuras del *enunciador* y del *enunciatario* en el discurso televisivo. Se trata del caso que se conoce con la denominación de *interpelación* o *mirada a los ojos*.

Como señala Francesco Casetti (1986) —discurriendo a propósito de la interpelación fílmica— la mirada a la cámara por parte de un personaje instituye un «*es a ti a quien me dirijo*» que apunta directamente hacia el espectador. Nos enfrentamos, en este caso, a un *yo* —el que mira y ve— que se figurativiza en un *él* —el que se hace ver y que mira hacia aquel al que se quiere hacer que mire— mientras un *tú* —al que se hace mirar y es mirado pero no visto— es designado pero sin encarnar en ninguna figura.

Mientras el enunciador adquiere la apariencia fugitiva de un personaje, el enunciatario es identificado con un punto de vista ideal desde el que es posible mirar sin ser visto, lo que le constituye como *Observador* ideal, como mirón a cubierto de cualquier interpelación real.

Justamente son este tipo de construcciones enunciativas las que producen, como señala Casetti, una figurativización del hacerse del film, lo que implica de inmediato que la situación normal del espectador cinematográfico, de *poder mirar sin ser mirado y visto*, sólo puede ser sustituida por situaciones como las que suponen un *poder mirar siendo mirado pero no visto*, en contadas ocasiones, rígidamente codificadas, que encuentran la mayoría de sus ejemplos en construcciones genéricas como son las del cine musical, ciertos tipos de comedia o los films que se presentan como «documentales».

Precisamente por ello, en el mundo de la ficción cinematográfica, una de las normas sobre las que se construyen, a la vez, la *impresión de realidad* y la *posibilidad de identificación*, es la prohibición de la mirada de los actores a la cámara, pues el espectáculo debe desarrollarse ante los ojos de un espectador al que no debe recordársele su posición de *voyeur*, de intruso en la narración.

El cambio de denominación al pasar del cine a la televisión marca las diferencias de funcionamiento del *dispositivo* en una y otra prác-

tica audiovisual. De hablar de *mirar a la cámara* (denuncia de la presencia de ésta en tanto que operadora de ficción) se pasa a hablar de la *mirada a los ojos* (mecanismo de interpelación que funciona a través de la instauración de la confianza). Sólo se mira a la máquina para fingir que no viéndola se alcanza la comunicación con el espectador (Veron,1983).

Y ello porque, en la televisión, la mirada a los ojos del espectador que practica el presentador funciona como garantía de la realidad de las imágenes, invirtiendo el sentido de la operación con respecto al cine. Si en éste, la interpelación señala al espectador el estatuto ficticio de las imágenes, rompiendo la *suspensión of disbelief* que garantiza buena parte de la fuerza del relato fílmico, en aquella por el contrario actúa como aval de verdad: alguien me interpela para ponerme en contacto con una realidad a la que de inmediato se me va a permitir acceder y cuya veracidad se me garantiza.

Planteada esta problemática desde el punto de vista del hecho de que nos encontramos ante dos maneras de «*hacer parecer verdad*» puede decirse que mientras que en la propiamente cinematográfica —más en concreto en el área del cine de ficción— el acceso a la realidad se verifica en ausencia aparente de mediación (de hecho se trata de una mediación situada del lado del *secreto*), en el caso de la información televisiva, que parece confrontamos con la realidad del «mundo natural», es necesaria la figura de un intermediario que realice la operación de guiar nuestra confrontación con aquél.

Como si el «mundo» fuese algo en lo que sólo pudiéramos introducimos de la mano de alguien que detenta un saber y en el que somos capaces de depositar una confianza. Paradoja constitutiva de los modernos discursos audiovisuales: allí donde el cine multiplica las estrategias enunciativas con el fin de mantener en secreto su puesta en escena, la televisión no vacila en mostrar su trabajo de mediación: el hacer discursivo.

Señal inequívoca de que si la construcción de mundos de ficción —finjamos por un momento que existen otros diferentes— requiere un paciente trabajo de ocultamiento de las huellas de la actividad discursiva que los hace posible, la pretensión que sostiene la existencia de enunciados que parecen puras excrecencias del mundo físico pasa, de manera evidente, a través de la exhibición impúdica del efecto de sentido consistente en la garantía de existencia de un narrador capaz de asegurar la veracidad del discurso que el «mundo natural» parece mantener acerca de sí mismo.

De espaldas a la imagen de la realidad que aparece tras él —véase el efecto singular del *chroma-key* en el que literalmente se incrusta el cuerpo del presentador—, de idéntica manera a cómo en tantos y tantos films documentales el «reporter» se muestra a sí mismo en el terreno mismo de los acontecimientos, la enunciación se figurativiza para producir uno de los más singulares efectos del discurso de la

información televisiva: en estos casos la aparición a rostro descubierto de la mediación es, precisamente, la manera (necesaria) de significar la emergencia directa de la realidad bruta. A través de la presencia de un intermediario cualificado se anuda el contrato enunciativo que garantiza el funcionamiento del discurso televisivo.

Resumiendo: si en el caso del Modo de Representación Institucional, el *hacer parecer verdad* sobre el que se asienta la productividad del modelo se edifica a partir de la negación explícita de las operaciones de manipulación que aseguran el surgimiento del sentido, en el caso de la información televisiva, por el contrario, todo parece organizarse en torno a las premisas que hacen de la aparición en escena de la *enunciación enunciada* la garantía final de la veracidad del discurso. Y ello porque, desde un primer momento, la televisión en tanto maquinaria informativa se ha conformado mediante una particular forma de *«hacer creer»*.

Discurso en imágenes al que significativamente se le vuelve la espalda en el marco de una puesta en escena que finge confesar el que parece ser su secreto constitutivo —parece lo que es, un discurso (ahora sí en el sentido que da Benveniste a esta expresión) que se muestra como tal— para mejor ocultar la verdad última de su trabajo: porque enunciar (o discursivizar) no es sino crear semiosis, significación.

No existe otra realidad que la cuidadosamente creada por el *hacer persuasivo* al que se entrega una estructura enunciativa cuyas variadas máscaras apenas logran ocultar que debajo de la misma se oculta la unidad profunda que la constituye.

Es difícil no leer en la vertiginosa proliferación de los signos de la *narración narrada* en el discurso televisivo la presencia de un enmascaramiento que trata de ocultar, en la dispersión de las prácticas narrativas que pone en juego, la tautología que lo funda.

Capítulo XXII

El video: de la experimentación artística a la narración

22.1. *Las bases tecnológicas*

El *video-tape-recording* supuso, en el momento de su aparición, la alteración de un sistema anterior. Allí donde la televisión únicamente hacía entrar en juego a los elementos de grabación y reproducción, acompañados de la correspondiente posibilidad de emisión, el video hizo patente la posibilidad de llevar a cabo una serie de manipulaciones que se efectuaban interceptando las señales antes o después de su registro magnético.

Sería precisamente el uso del *magnetoscopio* —que permite la grabación, almacenamiento y reproducción de imágenes y sonidos sobre una banda magnética— el elemento que se iba a convertir en decisivo en la práctica videográfica, sobre todo a partir del momento en que la disminución de su tamaño posibilitó la flexibilización de su uso en grabaciones rápidas, ligeras y realizadas con un equipo mínimo.

El dispositivo video más simple —tal y como es explotado por ciertas videoinstalaciones— es aquel formado por una cámara electrónica unida a través de un cable a un monitor en el que se difunde, instantáneamente, la imagen tomada por la cámara. Se trata, de hecho, del sistema utilizado por todos los circuitos cerrados de televisión.

Pero en la gran mayoría de los casos, entre la cámara y la pequeña pantalla se intercala una unidad de grabación (magnetoscopio) en la que se registran imágenes y sonidos sincrónicos sobre banda magnética. Podría decirse que la unidad tipo de video es la formada por la cámara electrónica, el magnetoscopio y el monitor.

Entre las importantes y significativas diferencias que el video viene a introducir con relación a los anteriores sistemas de reproducción de

la realidad visual es necesario destacar el hecho de que esta tecnología permite el control inmediato de los resultados, simultáneamente con la filmación y con la posibilidad de borrado y nueva utilización de la cinta soporte. De aquí se derivan potenciales utilizaciones en los terrenos de la autoscopia a la vez que facilita su uso a personas relativamente poco expertas en el nivel técnico, cosa impensable en el cine.

Por si esto fuera poco, las posibilidades de alteración de la textura y calidad de la imagen son innumerables permitiendo múltiples manipulaciones capaces de impulsar los discursos icónicos más allá de sus límites analógicos.

Estos aspectos, unidos a la aún baja definición de la imagen video, van a condicionar su utilización al menos en buena parte de sus aspectos creativos como veremos más adelante (*infra* 22.2).

Pero antes de entrar en este terreno conviene repasar determinados aspectos que tienen importantes repercusiones socioculturales. En terrenos comunes, la televisión y el video comparten la utilización de dos normativas diferenciadas en el campo del análisis, reproducción y transmisión de la imagen. La E.I.A. (Electronic Institute of America) con unos *estándares* de 525 líneas, 30 imágenes y 60 campos por segundo y la C.C.I.R. (Commision Consultative Internationale de Radiodiffusion) con 625 líneas y 25 imágenes y 50 campos por segundo. La primera norteamericana y la segunda europea.

La diversificación de las normas ha alcanzado también a los sistemas de reproducción en color, terreno en el que coexisten tres sistemas básicos:

1) N.T.S.C. (National Television System Commitee), utilizado en Estados Unidos y en el que los colores primarios se transmiten simultáneamente, siendo luego separados y redistribuidos en el aparato receptor.

2) P.A.L. (Phase Alternation Line) de origen alemán, y que se presenta como una variante perfeccionada del sistema anterior.

3) S.E.C.A.M. (Sequencial Coleur à Memoire), diseñado en Francia, y cuya característica definitoria tiene que ver con el que las señales cromáticas se transmiten de manera alternada mientras que un dispositivo de «memoria» en el receptor coordina la secuencia de colores básicos.

La anchura de la banda magnética utilizada (desde 1/4 de pulgada hasta 1 y 2 pulgadas) distingue los diversos tipos de magnetoscopios. Dejando aparte los sistemas de 1 y 2 pulgadas, utilizados profesionalmente en la televisión, conviene distinguir como sistemas más generalizados el U-MATIC (3/4") básicamente generalizado en usos semiprofesionales, artísticos y educativos y los sistemas de media pulgada como el Betamax, VHS, y VCR, todos ellos incompatibles entre sí, lo que segmenta y complejiza el mercado doméstico, por más

que recientemente parezca establecerse un movimiento importante tendente a consagrar definitivamente la hegemonía del VHS.

Precisamente estos sistemas son utilizados masivamente en el ámbito doméstico (en 1985 el parque de magnetoscopios domésticos sobrepasaba los 100 millones de unidades) en tanto que medio de grabación de programas televisivos o como sustitutivos del cine amateur (8mm. y super 8 mm.).

Aunque a primera vista el magnetoscopio doméstico parezca un mecanismo susceptible de potenciar la autoprogramación del ciudadano, su dependencia de las industrias culturales dominantes (televisión, productoras cinematográficas a través del mercado de videocassettes), hace que este aspecto deba considerarse con cautela (Gubern, 1987, 79), pues la mayoría de las veces apenas si funciona como un mero mecanismo para retener programas que el flujo paradigmático de la televisión pone lejos del alcance de un usuario obligado a elegir, o como mecanismo sustitutorio de un consumo cinematográfico del que altera las condiciones de fruición, unas veces en sentido positivo (posibilidad de intercambios, revisiones de secuencias, aproximación discontinua al texto audiovisual) y otras negativo (deterioro sustancial de la calidad audioicónica, pérdida de las especiales circunstancias que construían la receptividad fílmica, etc...).

22.2. *El video y la televisión: una relación conflictiva*

La identidad, al menos en cuanto a la tecnología, de los trabajos en video con los programas y las estructuras de televisión han llevado a un intento de deslindar los campos que corresponderían a cada uno.

De hecho, el magnetoscopio —equipo de grabación electrónica— nació como una manera de conservar la señal video producida por las telecámaras, lo que no era sino una exigencia de las propias cadenas de televisión para encontrar un sustituto al mecanismo de almacenamiento de la información a través de la filmación fotoquímica de tipo convencional.

El punto de inflexión se produce en el momento en que con la aparición de los sistemas ligeros —*portapack*— a finales de la década de los años sesenta, el *video-tape-recording* pasa a ser utilizado por artistas y grupos de personas situados al margen de las cadenas de televisión, para la producción de sus propias imágenes.

Las consecuencias son de todos bien conocidas. En primer lugar, la creación de cierta euforia sobre la base de haber descubierto un sistema alternativo que podía presentarse como una televisión diferente ya no limitada a experiencias fuertemente centralizadas y rígidamente uniformizadas, sino que permitía a pequeños grupos o comunidades crear y difundir información especializada.

Desde el primer momento en el campo del video se abre una doble vía de trabajo: la utilización del video como medio de expresión artística y el uso del mismo en funciones comunicativas (video comunitario).

También desde un primer momento, el video y la televisión no han dejado de observarse entre sí. El video mira a la televisión, en la medida en que sus dos variantes (video-arte o video comunitario) nunca han dejado de considerarla como un mecanismo de difusión potencial de sus productos. Podríamos decir que, en cierto sentido (nunca muy claramente explicitado), la televisión ha sido siempre el horizonte final al que aspiraban no pocas de las obras de video. En este sentido, la difusión del cable y la instalación de los satélites de comunicaciones parecían abrir un campo inédito a la programación de todo tipo de trabajos.

Para los artistas de video más conscientes la televisión, en cambio, era contemplada como una realidad de cuya correcta comprensión dependía una utilización más libre y creativa del video, por no hablar de aquellos que la toman (en tanto que sistema, para un programa particular) como materia prima para un trabajo que no pocas veces satiriza y comenta el de la televisión considerada como un medio masivo de comunicación.

Qué duda cabe de que, no pocas veces, el campo del video-arte ha servido para el descubrimiento, ensayo y puesta a punto de técnicas, procedimientos y sistemas que, más tarde, han podido ser recuperados en las más banales programaciones de televisión. Es en este sentido en el que puede hablarse de una fascinación de la televisión por el video, que se asemeja a un inconsciente reprimido por el peso de las normas estandarizadas de producción y los gustos preformados de las audiencias masificadas.

El acceso del video-arte a la televisión, por tanto, sólo puede ser concebido sometido a una operación de reducción que lo precondicione a las especiales características del medio que lo acoge. Se argumentará que una parte de la producción videográfica toma como objeto de trabajo la propia televisión, lo que la hace especialmente susceptible de ser vehiculada por aquella. Se trata , en casos como éste, de decidir, en torno a la desactivación que sufrirían ciertas prácticas críticas confrontadas directamente al medio criticado. Pero más importante sería el no perder de vista que la exhibición de video-arte en televisión —aunque se trate de obras concebidas en formatos asimilables por la maquinaria televisual— obligaría a tener en cuenta, a la hora de concebir la estrategia comunicativa, los problemas planteados por la especial situación del espectador que sentado frente a su televisor con su bandeja de *«dinner-TV»* sobre sus rodillas, asiste al flujo interminable de imágenes con un grado de atención difuso. En este terreno, la aproximación de Bob Wilson en su *Video 50* alcanza valores de paradigma: aceptación del formato *«spot»* que en su

brevedad, precisión y velocidad es susceptible de colocarse, a la vez, en los intersticios de la programación y en la desarmada conciencia del espectador. El resto, es silencio.

Sería también injusto oponer —una vez rechazada la pertinencia de la exhibición por T.V. del video-arte— el video como espacio de lo culto, a la televisión como espacio de lo popular. En el fondo, video y televisión si no se interpenetran más profundamente, no es porque un sistema expresivo se oponga al otro, sino por ser incompatibles, ya que sus longitudes de onda difícilmente coinciden salvo en casos muy especiales. Esto implica que el video-arte sea mal digerido por las grandes estructuras programáticas de la televisión, que generan sus anticuerpos y lo confinan a programas marginales o a determinadas experiencias de emisión por cable, muy limitadas.

El video-arte se configura, de esta forma, como el inconsciente reprimido de la televisión, ese lugar no pensado, no previsto, cuya mera existencia funciona como un dedo acusador permanentemente apuntado hacia la banalidad y el simplismo de las programaciones televisivas.

Hoy en día están lejos las ideas que, a primeros de los años setenta, consideraban el video ligero como un arma capaz de atacar y quizás destruir la estructura de la televisión. («Televisión has been attacking us for your lives, now we can attack it back» que decía Nam June Paik). Los límites de las experiencias americanas basadas en la posibilidades del «Public Acces» (canales de acceso público) pronto se revelaron. En estos canales, cualquier individuo u organismo que haya producido un programa —lo cual supone que posee los fondos económicos necesarios para ello— puede disponer de su propio espacio televisivo a través del cable. Pese a experiencias tan interesantes y creativas como la del Artist Television Network (ver Bonet *et al.*, 1980) en Soho Television, no podemos dejar de lado el hecho de que su trabajo se realiza en un caldo de cultivo especialmente favorable: una comunidad especialmente sensibilizada ante los problemas artísticos.

Parece bastante claro que la revolución del video de la que hablaban no pocos de los grupos, que entre 1965 y 1975 veían en el *portapack* un instrumento de implantación de lo que entonces se denominó la guerrilla televisiva, no se ha desarrollado en la dirección prevista.

La auténtica revolución parece haberse desplegado del lado de la desenfrenada utilización individual de *cassettes* domésticas conteniendo programas pregrabados (básicamente films originalmente destinados a la gran pantalla), lo que está configurando nuevas pautas de consumo audiovisual (Gubern, 1987, 79-80).

22.3. *El territorio video*

Reconocer que el ruido puede ser considerado como una señal: he aquí, en la formulación de Nam June Paik, una de las verdades primordiales sobre las que se asienta la búsqueda del espacio específico que el video está llamado a ocupar.

Podríamos decir que los límites del territorio video se extienden a partir del momento en que, provenientes de las áreas limítrofes del cine o la televisión, cruzamos la frontera más allá de la cual lo audiovisual se encarna en una denodada lucha por producir un nuevo espacio de sentido.

Este es el espacio del sentido que —y la fuerza de esta sensación ya no nos abandonará nunca— parece edificarse al margen de los corsés que lastran la evolución del cine o configuran la estructura ejemplar de la programación televisiva.

Y ello es así porque este territorio inexplorado fue abierto a la civilización del signo por un grupo de exploradores cuyo bagaje cultural apenas si tenía que ver con las prácticas audiovisuales dominantes del siglo XX (cine y televisión) por gentes cuyo pasado se enraizaba en artes como la pintura, la escultura, la música el *happening* o el arte conceptual.

En este sentido el video de creación (o el video-arte como algunos gustan denominarlo) hereda una filiación compleja y multiforme. No hace falta más que repasar, aunque sea superficialmente, la diversidad de expresiones concretas que se engloban bajo la expresión video para caer en la cuenta de ello: de los registros de *performances* a la generación electrónica de formas y movimientos, de los dispositivos-trampa al *video-environnement*, de las investigaciones sobre el espacio-tiempo a las video-esculturas, el territorio video se presenta como una combinación de cordilleras y valles, de montañas y lagos cuyos límites aún están no sólo por alcanzar, sino incluso por cartografiar correctamente.

22.3.1. La práctica videográfica

No vamos a detenernos en consideraciones históricas o sociológicas sobre la evolución del video. Dejando de lado aspectos de interés (como es el caso de los problemas del video comunitario) elegimos como terreno de análisis el campo del video-arte por ser en él, donde, desde el punto de vista de una teoría de la imagen, se desarrollan los intentos de construir una práctica videográfica consciente de las posibilidades y limitaciones del medio.

Ya hemos indicado, más arriba, cómo los primeros en acercarse al video en tanto que instrumento expresivo fueron, en general, los

artistas, sobre todo plásticos y músicos. (Hecho que ha tenido sus repercusiones estéticas, como veremos más abajo.)

Para muchos artistas de vanguardia, el video se convirtió rápidamente en un medio privilegiado para grabar y reproducir sus *performances*, que de esta manera alcanzaban una difusión y, también, una mayor comercialización.

La utilización del video por parte de artistas (Belloir, 1981) puede sintetizarse en torno a los siguientes polos:

a) *Registro de acciones*: en las distintas variantes en las que los artistas se hacen grabar durante sus *performances* (casos del *body art*, la restitución del tiempo real tan querida por los artistas de corte conceptual); difunden *performances* pregrabadas en el curso de intervenciones en tiempo real; controlan sus movimientos sobre el monitor, jugando el video un papel de mecanismo de autoobservación; la cámara se utiliza como medio de explorar los cuerpos de los artistas (sobre todo en el caso de mujeres que buscan afirmar, al margen de la mirada masculina, sus cuerpos).

b) *Investigaciones sobre el espacio-tiempo*: aunque el cine ya avanzó en mostrar, de la mano de Michael Snow (Wavelength, 1966), la complejidad de la relación que se establece en el nivel perceptivo entre espacio y tiempo, el video ha proporcionado múltiples trabajos en esta dirección, casi siempre basados en la idea del trayecto, en los que se tiende a mostrar un desplazamiento espacial junto con el paso del tiempo necesario para efectuarlo: *Ecrire Paris avec les rues de cette ville*(1974) de Roger Baladi, en el que una cámara video sobre una moto lleva a cabo un recorrido por París según un itinerario predeterminado de acuerdo con el grafismo de la palabra PARIS. A medida que el recorrido se efectuaba, por un procedimiento de incrustación, el itinerario en moto era reproducido a lápiz sobre un plano de París y retranscrito, sincrónicamente, sobre la grabación original.

c) Una parte del trabajo video especialmente sugestiva, pues introduce la tercera dimensión en la contemplación de la imagen electrónica, lo forman el conjunto de prácticas agrupadas bajo la denominación de *Instalaciones*. Se trata, en cualquier caso, de obras que ponen un fuerte acento tanto en su carácter tridimensional, escultórico, como en su manera de valorar un espacio, de interpelar al espectador desde una ubicación singular de elementos que, como los monitores o los sistemas de grabación y reproducción, forman parte sustancial de la práctica videográfica. Lo que no deja de crear una especial relación entre la bidimensionalidad de la imagen-video y el volumen del conjunto en el que se inserta.

Las variantes existentes son numerosas (Bonet, 1987):

1) *Video-esculturas*, basadas sobre la consideración del objeto-fetiche televisor al que se devuelve su carácter volumétrico, amputado hasta ahora por la fuerza bidimensional de la pantalla. Buena parte de

la obra de Paik se ha realizado en torno a una desenvuelta y crítica manipulación del televisor: *TV bra, TV cello, TV penis*, etc).

Una variante de las video-esculturas la forman los dispositivos-trampa: denominados así porque en ellos el tipo de mensaje juega un papel importante en el intento de sorprender al espectador. Ejemplos de este tipo de prácticas los facilitan *Téléphatie* (1975) de Roland Baladi, en el que el autor, mirando fijamente a los espectadores desde el monitor, les invita a «mirar su cara para leer sus pensamientos», o el más complejo *Tokyo Rose* (1975/6) de Paul y Marlene Kos.

2) Una variante de la video-escultura la forman las *instalaciones multicanal*. En este caso, la unidad de la imagen televisiva es descompuesta en múltiples imágenes coincidentes o no (secuencias distintas, idénticas pero con *décalage* temporal, etc.). En este tipo de obras juega, por tanto, un papel decisivo el diálogo que se establece entre las distintas —o iguales, o parecidas— imágenes que las constituyen. Autores como Muntadas o Lafontaine han trabajado con éxito en esta dirección.

3) *Video–ambientes o video-entornos*, en este tipo de propuestas prima el aspecto tendente a subrayar los aspectos escenográficos, con un peso sustancial de la disposición arquitectónica de los elementos que forman la instalación. *Manhatann is an Island* (1974) de Ira Scheneider ofrece un ejemplo paradigmático.

4) Una peculiaridad de muchas instalaciones que merece ser destacada es que a veces no se hace intervenir el mecanismo de grabación-video, pues la señal pasa directamente de la cámara al monitor. Su funcionamiento es, por tanto, el de una *instalación de circuito cerrado de TV* que se orienta, no pocas veces, a colocar al espectador ante su propia imagen. El visitante de la instalación se ve, de esta forma, desdoblado en los papeles de sujeto-espectador y sujeto-actante.

En algunas de estas instalaciones se manipula el espacio, como es el caso del simple pero brillante dispositivo de Taka Iimura denominado *Face/Ings* (1974), en el que el participante no puede verse a sí mismo en el monitor si no es de espaldas, aunque trate de volverse bruscamente para intentar contemplarse en la pequeña pantalla situada tras él.

La inclusión de la grabación permite incorporar un mecanismo de retardo entre la filmación y la difusión de la imagen, lo que da la posibilidad de manipular la temporalidad de la acción. El retardo se consigue mediante la unión de dos magnetoscopios de bobina entre los que se instala una cinta: el primero graba y el segundo reproduce. La importancia del *time-delay* dependerá de la distancia a la que se coloquen la cabeza grabadora del primer aparato y la cabeza lectora del segundo.

Un ejemplo especialmente interesante es el caso de *Present, Continuous, Past* (1974) de Dan Graham (Zunzunegui, 1987, 61-63),

que sólo existe a partir de que el espectador potencial irrumpe en el espacio del dispositivo, pues prescinde de cualquier cinta pregrabada. En esta instalación se combinan con especial acierto imagen video con retardo e imagen especular produciendo una estructura en abismo a la vez espacial y temporal.

No hace falta insistir en la idea (Bonet, 1987) de que todos estos trabajos encuentran su prolongación natural en las denominadas prácticas multimedias.

22.3.2. Experimentación e interacción

Otro importantísimo grupo de utilizaciones del video —que como veremos son sustancialmente heterogéneas entre sí— viene esencialmente agrupado bajo la etiqueta de *video experimental*. Catalogación, tanto más discutible, si se piensa que las experiencias que hasta ahora hemos descrito revelan una actitud nada conservadora ante las posibilidades de utilización del medio video.

En general, cuando se habla del video-experimental se hace transplantando el concepto de cine experimental al territorio electrónico. Pero si en el caso del cine experimental, éste venía a romper radicalmente con el cine representativo-narrativo, dominante en los terrenos ideológico y económico, las peculiares condiciones de surgimiento del video han hecho de él, desde el primer momento, un campo privilegiado para la investigación formal. Por eso el calificativo de experimental presenta un carácter mucho más redundante que en el caso del cine.

Si queremos precisar más las cosas hablaremos de video experimental (*stricto sensu*) en los casos en que, mediante la manipulación de la imagen electrónica, se consigue establecer una disfunción en los aparatos de transmisión de la información visual, convirtiendo el ruido en señal. Nam June Paik, pionero de no pocas prácticas videográficas lo expresaba así, reflexionando sobre su *Distorted TV Set* (1963): «Mi televisión experimental es el primer ARTE (?) donde el "crimen perfecto" es posible... simplemente he colocado un diodo en la dirección opuesta y obtenido una televisión negativa "ondulante"».

Al lado de este primer sistema de manipulación, el *video feed-back* —cuya vinculación con las instalaciones de circuito cerrado analizadas arriba es evidente— presenta el carácter autorreflexivo del dispositivo video que se vuelve sobre sí mismo, observándose observar. Una primera utilización del *feed-back* visual, a través de un circuito cerrado, se dirige hacia el registro y posterior difusión y análisis de los comportamientos individuales y grupales, con el fin de permitir su regulación.

Pero en el *video feed-back*, el carácter autofágico del sistema es su principal razón de ser. Cuando una video-cámara se dirige hacia la pantalla de un monitor con el que se encuentra conectada, sobre esa pantalla aparece la propia imagen del monitor, pero multiplicada hasta el infinito. Mediante una serie de manipulaciones relacionadas con la posición de la cámara (su inclinación), comienzan a aparecer los primeros rasgos de una espiral, a partir de la cual se generan o pueden producirse múltiples efectos aleatorios.

Otra área de trabajo videográfico especialmente importante es la que se preocupa de la *interacción de imágenes entre sí* en un mismo marco, a través de mecanismos tales como la yuxtaposición de imágenes, su superposición o su incrustación. Se pone aquí en juego un principio que el cine no había osado olvidar salvo condiciones muy concretas: la unidad de la imagen. Si dejamos de lado el fundido encadenado (y habría que estudiar sus límites al margen de su uso por cineastas como S.M. Eisenstein o Walter Ruttman) el cine, por sus propios condicionantes, ha prestado poca atención a las posibilidades que habría para mezclar y confundir las imágenes. Además, la tecnología electrónica ha permitido simplificar los procesos necesarios para producir mezclas, superposiciones y demás alteraciones generadas por el encuentro sobre una pantalla de dos o más imágenes.

Dentro de las posibilidades de interacción entre imágenes puede destacarse la técnica de la incrustación, como medio para insertar una imagen en el interior de otra. Mediante un proceso de conmutación electrónica es posible llevar a cabo la combinación selectiva de diversas fuentes de imagen. Para que una imagen pueda insertarse en el interior de otra se procede a colocar un objeto contra un color sólido que haga de fondo, de tal forma que toda señal que venga mezclada con ese color se suprime de forma automática.

El nombre con que se conoce el procedimiento, *ChromaKeying*, hace referencia a que los entornos entre las dos imágenes iniciales vienen definidos en función de las variaciones de las señales cromáticas, en las imágenes en color, o de la mera variación de las luminosidades. De esta manera se abre un campo especialmente fructífero para el análisis, pues se rompe (a la manera de lo realizado por los pintores cubistas con el espacio pictórico) con la unicidad del punto de vista, condición básica para la consecución de la ilusión representativa.

Por último, quisiéramos detenernos brevemente en los trabajos dirigidos hacia la *generación electrónica de formas y movimientos*.

Mediante la utilización de ordenadores y sintetizadores es posible proceder a la creación de figuras (*patterns*) con la mera utilización del espectro electromagnético, sin necesidad de recurrir a informaciones exteriores facilitadas por una cámara.

Se trata de tomar como punto de partida la idea de que el material electrónico no tiene limitaciones internas, salvo las que se producen

en el momento en que la imaginería, electrónicamente generada, alcanza la pantalla del monitor y ello en la medida en que la pantalla supone una rígida estructura de despliegue temporal y espacial.

El trabajo de los artistas que se ocupan de esta problemática, y que podría ejemplificarse en las obras de Woody y Steina Vasulka, se muestra más interesado en cómo funcionan los sistemas electrónicos que en la realidad que puede encontrarse frente a una cámara. Para este tipo de experimentadores, el video no es un instrumento más, cuya utilidad especial consiste en permitir mirar a través de él una realidad preexistente, sino una manera precisa de ampliar el campo de lo visible, en sentido material. Como los Vasulkas han expresado más de una vez, su tarea consiste en reconocer que hay algo que espera en el fondo de los circuitos electrónicos y más allá de las pantallas de los monitores y que ese algo debe ser encontrado.

A través de estos trabajos de generación de nuevas imágenes, los espectadores se encuentran confrontados con la creación de un espacio que no se encuentra limitado por la idiosincrasia de la visión humana (ver 23.4.)

Woody Vasulka señaló con enorme claridad el campo que se abría en este terreno aún insuficientemente explorado al señalar que la tecnología es, en sí misma, portadora de definiciones estéticas propias.

La introducción de imágenes no representativas, y que no pueden ser remitidas a ninguna realidad previa, plantea no pocos problemas a un público acostumbrado a referencializar permanentemente sus impresiones visuales. Este tipo de imágenes, al contrario, se presentan como radicalmente irreductibles a procesos que, como el de la verbalización de la experiencia visual, forman parte importante de nuestros hábitos perceptuales.

Se abre aquí un territorio nuevo a la experimentación, pendiente aún de que se fijen adecuadamente sus límites.

22.4. *Preguntas en torno a una especificidad*

El breve recorrido realizado a través del mundo del video de creación pone de manifiesto varios aspectos que deben considerarse: primero, que el video se encuentra a caballo de ser un medio de expresión instrumentalizado por otros procesos artísticos a través de multiplicidad de interacciones. Lo que nos lleva a hablar de las existencias de un territorio video, entendiendo por tal un lugar fluctuante, de fronteras imprecisas, donde se realizan una serie de prácticas que, de una manera u otra, hacen de la imagen electrónica su centro ordenador. Segundo, que, a diferencia de lo que hasta ahora venía sucediendo en el campo de la imagen, el tema del espacio (y su ficcionalización, su descomposición, su recomposición) deja de estar

en un primer término, para replantearse bajo una nueva dimensión, en la que distinciones como la tradicional entre figura y fondo están a punto de dejar de ser pertinentes. Es por eso por lo que algunos artistas video han manifestado que la «materia básica del video es el tiempo» (Bill Viola). El espacio sólo cobra sentido si se define como lo que se altera con el fluir del tiempo, no como el *locus* de la representación.

Partiendo de estas dos constataciones podemos comenzar destacando que, a nuestro entender, la escritura videográfica se emparenta más con formas artísticas de las que en principio parece tecnológicamente alejada (música, pintura), que con el cine o la televisión.

Con la *pintura,* el video enlaza a través de las características de baja definición de la imagen, el puntillismo de las pantallas (pincel cromático se denominó al video), la disolución de la imagen que permite referirse al informalismo o la fragmentación de la imagen que supone una especie de cubismo móvil.

En cuanto a la *música* las imágenes multiplicadas, organizadas serialmente, estructuradas temporalmente, no pueden menos que recordar a las formaciones orquestales, a los acordes producidos por grupos instrumentales diversos. Hay un ritmo horizontal de la imagen (melodía) y un ritmo vertical (acorde) explicitado en la ruptura casi general con la unidad icónica.

No es difícil precisar dónde se traza la línea de demarcación que separa el continente cinematográfico de los espacios libres del video. Para esto es útil dejar de lado las diferencias que aún hoy se mantienen en cuanto a los soportes sobre los que se plasman las imágenes. Soportes que quizás en un plano sustancialmente breve veamos unificarse, sin que quizás por ello se alteren de forma básica las fronteras que definen los espacios dominados por uno u otro sistema de significación.

Más interesante que detenerse directamente en esas consideraciones tecnológicas, es hacerlo en los mecanismos de producción de sentido que, no podía ser de otra forma, no dejan de estar marcados por aquellas, pero que se sitúan en un nivel distinto.

Primera constatación: el cine es un arte de masas, el video-arte se dirige a públicos especializados, de nivel cultural elevado. A lo que no es ajeno el hecho de que siendo posible, en buena medida, el llevar a cabo una producción video con medios considerablemente más limitados que en el caso del cine, ello haya desembocado en un tratamiento de la imagen electrónica más ligado a prácticas de autoexpresión que a operaciones económicas de alto vuelo. La generalización a partir de la mitad de los años sesenta del video ligero (*porta-pack*) puso en manos de una serie de artistas, para los cuales el cine era considerado como un deseo imposible (cuando no ignorado como un arte venal), la posibilidad de medir sus fuerzas creativas con una imagen audiovisual de características tecnológicas peculiares. Como es lógico, por parte de

los cineastas se asistió con indiferencia a la aparición de una serie de prácticas que desde el primer momento se consideraron marginales.

Por tanto, no es de extrañar que el video se presente como una modernidad carente de tradición en el terreno del arte cinematográfico. Si el cine puede presentar —aunque esto sea todo lo discutible que se quiera— una edad clásica y, como corolario inevitable, una edad moderna, el video se presenta como fruto directo de la modernidad, como radical novedad carente de raíces. Meteorito surgido de no se sabe dónde y en camino hacia lugares ignorados, el video-arte supone un salto en el vacío en la medida en que sus prácticas se edifican sobre el vacío creado por lo limitado de sus referencias a la cultura icónica. Pero ese vértigo inmediato puede ser dominado si somos capaces de entender que para toda una nueva generación de artistas el territorio matriz de la tradición ha sufrido un trascendental desplazamiento. Lo que ocurre, en el fondo, es que esa tradición ha de buscarse en artes como la música, la pintura, el arte conceptual y, en menor medida, en la televisión. Como corresponde, por otra parte, a la formación y orientaciones primeras de sus utilizadores pioneros.

Como el video-arte, no deja de ser verdad el que toda imagen remite primordialmente a otra imagen antes que a la realidad —como si pudiese distinguirse en nuestros tiempos con semejante facilidad realidad de imagen—, pero esas *imágenes* de referencia no son las acumuladas en el patrimonio cinematográfico sino, por el contrario, hay que buscarlas, las más de las veces, en el campo de la pintura informal o en el de la música serial.

De todo lo anterior deriva, lógicamente, una segunda constatación: la profunda diferencia que el cine y el video presentan a la hora de interpelar al público. La caverna platónica cinematográfica deja su lugar a un espacio donde se practica la mezcla indiscriminada y, donde, al menos en apariencia, parecen coexistir físicamente formas diversas de expresión artística (museos, galerías, exposiciones).

La profundidad infinita y ficticia de la pantalla blanca se cambia por la presencia insoslayable de la textura del soporte tecnológico que hace de la imagen del monitor no una ventana sobre el mundo sino una puerta abierta a su propia materialidad. La profundidad de la imagen electrónica muchas veces no es otra que la tangible y delimitada del «mueble» en el que se inserta. De esa manera, la pantalla plana deja paso a una pantalla cúbica, escultórica, que permitía a Wulf Herzogenrath hablar de esa «imagen electrónica que aparece en el interior de una escultura de madera, plástico o metal».

Por si esto fuera poco, el video —o algunas de sus formas— libera al espectador de su situación de submotricidad, prisionero de la unicidad de un punto de vista fijo ante las imágenes que se desenvuelven frente a él. Una parte significativa de los dispositivos videográficos recuperan para lo audiovisual la idea de la itinerancia,

del desplazamiento a partir del cual pueden surgir encuentros posibles pero imprevisibles, provisionales y no lineales, inmediatos y plurales (*video-environnement*, instalaciones).

También cine y video —y ésta sería una tercera constatación— se oponen a la organización de sus respectivos territorios: donde el cine expande un espacio dominante (la ficción, la narración) y relega a los márgenes, o a «reservas indias», las formas expresivas más conflictivas o audaces (las diversas expresiones vanguardistas), el video exhibe tal proliferación de prácticas, que se configura como central la precisa ausencia de un centro normativo.

Si algo es definitorio del hacer del video es la diversidad, la variedad, la multiplicidad de obras y estilos. Pero, pese a su tardía incorporación, la ficción, que hasta finales de los años setenta no ha jugado un papel realmente significativo y que cuando ha aparecido lo ha hecho considerablemente travestida (cámaras de vigilancia, ópera, telemática...), comienza en los últimos años a abrirse paso soterrada pero inexorablemente. A la ficción de la imagen-video comienza a sucederle una imagen de la ficción encarnada en su soporte magnético (Ver *infra* 22.5).

Pero donde video-arte y cine se separan de forma más radical es en el hecho fundamental de que aquel obliga a un replanteamiento de un concepto central de la expresión cinematográfica: el montaje.

Concebido como forma de regular la información visual y sonora encarnada en la célula del plano e incluso como la manera de imbricar los diversos niveles de profundidad en una misma imagen, el montaje se ha constituido históricamente, y por encima de avatares teóricos y prácticos, en el mecanismo conformador, por excelencia, del texto audiovisual.

Con la aparición de la imagen video las cosas comienzan a cambiar. Si en el cine el plano como unidad espacio-temporal, como elemento central de la escritura cinematográfica era el cimiento sobre el que proceder a anclar la estructura del sentido, la inseguridad de la imagen electrónica, en su permanente fluctuación, en su inestabilidad, nos coloca ante la dificultad de determinar de manera efectiva no ya dónde empieza y termina tal imagen o tal plano, sino incluso ante la duda razonable de la utilidad de tal concepto para el análisis de un texto cuya mutación permanente nos sitúa ante un vértigo nuevo.

Incluso aunque nos fijemos en esos casos, relativamente simples, de las imágenes que se incrustan unas en otras (mediante el procedimiento del *chromakeying*) nos encontraremos confrontados a una dificultad evidente: ¿Cuál es la imagen dominante?, ¿cuál la secundaria? A la seguridad, a la estabilidad de la imagen cinematográfica se opone la indefinición, la permanente alteración de la imagen video, su imprevisibilidad. Desaparición —o al menos disolución— de la unidad espacio-temporal que no deja de plantear nuevas formas de escritura y/o lectura. Por eso no es de extrañar que territorios

heterogéneos, video y cine, se observen desde sus respectivos puestos fronterizos a la espera de que fructifiquen operaciones que, como las practicadas por Francis Ford Coppola, intentan contaminar mutuamente dos continentes que fingen ignorarse.

En estas condiciones, ¿es posible mantener el concepto tradicional de imagen al hablar de video? Cualquiera que sea la respuesta que tendamos a dar a esta interrogación, de una cosa no cabe duda: el video-arte tiene la virtud de ampliar los límites objetivos de ese concepto, desplazándolo definitivamente fuera del terreno de lo representativo-narrativo, donde el cine y la televisión parecían haber confinado a la imagen en movimiento. Como la pintura, como la música, el video-arte plantea una posibilidad que no puede desatenderse, la de mostrar que la creación del sentido sigue teniendo que ver con la invención, antes que con la repetición de fórmulas rituales.

22.5. *Espacio, tiempo, narración, ficción*

Aunque sea fundamentalmente cierto el que todo texto, cualquiera que sea la materialidad en la que encarne, constituye una ficción, al menos si nos atenemos a sus efectos prácticos (*fingere*, formar, plasmar, imaginar..., pero también decir falsamente), conviene hacer notar que, en cierto sentido, nuestra utilización corriente de dicho término no es muy diferente de la que realiza la tradición anglosajona cuando define la *«fiction»* como un tipo de literatura (y póngase aquí el sistema de significación que se desee) que se ocupa de narrar acontecimientos imaginarios.

Narrar, ésta es la cuestión. Sin duda porque cuando constatamos diariamente, limitándonos al terreno de la expresión icónica, que el cine es un territorio colonizado por la narración o que en la televisión la sobreabundancia de programas narrativos constituye la regla general, estamos poniendo el acento en la existencia dominante de una serie de textos en los que un relato se hace cargo de una historia y donde, para decirlo con las palabras de T. Todorov, nos situamos en presencia de un *texto referencial con temporalidad representada.* Que esa referencia sea mayor o menor o la temporalidad del *relato* más o menos descifrable en relación con la de la *historia,* ése es, por supuesto, otro problema, que al menos de momento no nos incumbe.

Es, precisamente, atendiendo a estos criterios por lo que se suele señalar al video de creación como ese lugar donde no reina ni la ficción ni la narración, al menos tal y como las entendemos tradicionalmente. El video de creación parece abrir un abismo difícil de colmar entre un *«gnarus»* que designa a un narrador exterior («el que ha visto») y un *«video»* («yo veo») que ya no remite a una

conciencia exterior, sino a una pura manipulación tecnológica por más que adopte la siempre rentable apariencia de la primera persona.

Examinemos, por un momento, más de cerca los dos elementos clave que constituyen las condiciones básicas de emergencia del relato tradicional: la referencialidad y la temporalidad.

Hablar de referencialidad de un texto equivale a hacerlo del isomorfismo entre el mundo representado y el de nuestra experiencia en tanto que espectadores. No hace falta casi insistir en que en el video de creación suele predominar un discurso autorreferencial que obliga al consumidor de sus imágenes a confrontarse con áreas nuevas de experiencia. Se trata menos de dar cuerpo a un mundo homologable al de nuestros hábitos que de crear un universo en el que se hace necesario disponer de nuevas reglas de orientación y cuyos primeros levantes cartográficos muestran aún las huellas de la ignorancia.

Pero este aspecto, con ser importante, apenas tiene relevancia si pensamos que en el mundo del video —de la imagen electrónica— *la temporalidad no se representa*, sino que forma parte indisociable de su misma base tecnológica.

Si el directo televisivo tiene la virtualidad de introducir —aunque sea potencialmente— el problema de la simultaneidad entre una acción y su representación, que el cine obviaba por sus mismos fundamentos tecnológicos, bastará atender al estricto sustrato tecnológico que hace posible la imagen electrónica para comprender que esta pretendida revolución en los medios de expresión icónica ha servido para ocultar el lugar donde se juega la auténtica novedad de las nuevas formas de expresividad icónica.

Si constatamos que la imagen video se obtiene mediante el barrido en trama de seiscientas veinticinco líneas horizontales veinticinco veces por segundo y que cada punto constitutivo de esas líneas se ilumina tras el precedente e inmediatamente antes del que le sigue, caeremos en la cuenta de que el hecho de que sólo exista un punto iluminado cada vez, trae consigo el que *la imagen video no exista en el espacio sino solamente en el tiempo*. La imagen, así obtenida, no es sino una síntesis temporal asentada sobre la permanente discontinuidad.

Donde el cine crea un espacio que acogerá en su seno un desarrollo temporal, el video se edifica sobre una redundancia constitutiva: tiempo sobre tiempo, espacio hecho de tiempo, espacio que sólo surge como creación del desenvolvimiento temporal.

Por tanto, ausencia de espacio real y muerte de la referencialidad que inclina al video de creación, desde su misma base, hacia el mundo de la no figuratividad y lo abre en dirección a determinadas experiencias que tendrán en su centro (como veremos más abajo) la actuación sobre el tiempo. Sobre ese tiempo que es su carne y sangre tecnológica pero también su condición última de sentido.

Pero es que además de estos, por decirlo de alguna manera, condicionantes básicos, existen importantes novedades introducidas

por el video de creación en lo referente a las condiciones de recepción del discurso. Hasta el punto de que ya no basta hablar de *spectator in fabula,* sino que es necesario hacerlo de *spectator in loco*, en la medida en que el lugar de lectura se revela como conformador sustancial del sentido.

Un breve repaso a los diferente lugares de lectura que las distintas artes icónicas han ido constituyendo para ubicar al espectador puede resultar ilustrativo.

Podríamos decir que un arte como la pintura posee al menos dos distancias de contemplación: *lejos*, como lugar del espectador que abarca con su mirada la totalidad del cuadro y que se sitúa en posición de ojo privilegiado y dominador. *Cerca*, como lugar del crítico más atento a la materialidad pictórica (se aprecian las pinceladas), que al efecto global. En el permanente «ir y venir» entre estas posiciones se desarrolla, en sentido estricto, el espacio del sentido pictórico.

¿Qué ocurre con el cine? En él, un solo espacio heredado del teatro a la italiana, donde la condición básica de visibilidad es la de encontrar un lugar que ancle al espectador sobre un efecto perspectivo heredado de la pintura clásica. El espectador cinematográfico, inmóvil y centrado (en un lugar medio desde el que tiene acceso a la representación), será al mismo tiempo un espectador ubicuo, gracias a la alternancia de los puntos de vista que la cámara es susceptible de adoptar. Móvil e inmóvil a la vez, idealmente situado ante esa ventana que se abre sobre el mundo.

Por su parte, el video de creación define un territorio mucho más ambiguo. De la misma manera que ya no es lícito hablar de imagen en movimiento sino de *imagen en cambio*, tampoco el lugar del espectador es un lugar estable. Ni una sola imagen lo solicita ni existe un solo lugar desde el que mirarla. Circulando entre un mar de imágenes, el espectador del video de creación se lanza a la búsqueda de una posición transitoria que permita la constitución instantánea y fulgurante de una brizna de sentido. Inmersión, menos en una obra que en un dispositivo, menos en un sentido que en un simulacro, menos en un mundo que en una representación que nunca acaba de constituirse como tal.

Sin duda que a este tipo de situaciones no es ajeno algo que puede parecer trivial pero que se revela, en última instancia, de gran importancia: el tamaño de la imagen.

La imagen cinematográfica, gracias, entre otras cosas, a su tamaño (y como prueba de lo contrario, baste indicar la dificultad de producción de este efecto en los pases televisivos de los films), se comporta —decía André Bazin— con un cierto *caché , esto es,* la realidad se prolonga más allá de los límites del encuadre, mientras que la fotografía o la pintura definen un *cadre* del que no se pueden escapar. En la imagen cinematográfica nos introducimos, nos abismamos, se define el espacio del espectador como englobado en la

representación. Se nos hace un sitio al borde mismo del espectáculo, en el filo de la navaja siempre a punto de precipitarnos en el abismo y siempre salvados en última instancia por una conciencia infeliz de sabernos ante una máquina de simulación.

De manera muy diferente, la imagen video se presenta como refractaria a su penetración. Su tamaño impide que nos adentremos en la misma. No nos ofrece un territorio a explorar, un espacio a investigar. Se limita a formar parte del ambiente, por más que muchas veces ese ambiente esté únicamente formado por monitores de televisión que multiplican una imagen hasta el infinito pero dejando entre ellos huecos a través de los que se filtra, implacable, la realidad del «mundo natural».

En la inmensa mayoría de los dispositivos videográficos sólo nos confrontamos con imágenes que no pueden (ni quieren) negar su carácter de tales. Sus límites están ante nuestros ojos, lo que desencadena la dificultad de creer en lo que sucede en el interior de ese mueble. Ya no estamos ante una imagen que despliega sus artes seductoras para hacernos olvidar su naturaleza de representación, sino que, al contrario, se autodesigna orgullosamente como mera apariencia, caduca y mutable.

Qué duda cabe de que todos los aspectos antes considerados contribuyen a otorgar su aspecto singular al video de creación. Y no dejan de estar presentes en todas aquellas obras que, de una u otra manera, tratan de plantear las bases que hagan posible la inseminación (o la infección) del espacio creativo del video por la ficción y/o la narración.

Adelantemos aquí la idea de que si existe una ficción video(y se ha hablado no poco de ella últimanente) ésta se asienta sobre la idea del *simulacro*.

Simulacro que adopta múltiples galas, que se disfraza bajo apariencias diversas pero confluyentes en el hecho de producir, a través de los más variados dispositivos, menos una narración que su fingimiento, no tanto un relato cuanto un puro efecto de tal.

Una primera forma de avance enmascarado que presenta la solapada introducción de la narración en el video creativo no es sino la pura apariencia de relato que adoptan ciertas obras. Véase, por ejemplo, el caso de *Der Riese* de Michael Klier, trabajo que mima de manera harto consistente los gestos de la narración: se hace *como si* se contara una historia. Rodado con cámaras de vigilancia cuyas distintas grabaciones se van yuxtaponiendo debidamente envueltas en una música encargada de conferirles un supuesto sentido, *Der Riese* funciona como ese espacio donde un ojo impersonal y variable —evacuación de la idea del autor y el narrador— apenas se limita al registro de una serie de acontecimientos aislados que, a través de su estricta contigüidad —reedición en el área electrónica del «Efecto Kulechov» cinematográfico—, funcionan como el lugar de genera-

ción de una *pura apariencia de relato*. Tras una historia siempre a punto de constituirse y siempre inaprehensible, sólo queda el *efecto narración* permanentemente activado y desactivado.

Más complejos son los casos de ese tipo de productos que durante un cierto tiempo han hecho las delicias de los buscadores incansables de la pretendida especificidad del llamado video-arte. Obras que utilizan toda una parafernalia de ingenios tecnológicos como sustancia creativa. Este tipo de producciones nos colocan ante un hecho indudable: si la ficción-cine se presentaba como una aventura de los personajes, la *ficción-video* revela en su particular dispositivo que estamos ante una *aventura de las imágenes*. Ya no se nos convoca a seguir la evolución de tal o cual personaje, sino a preguntarnos :¿qué le sucede a una imagen? ¿A qué avatares va a ser sometida? ¿A qué lugar va a llegar partiendo de una situación inicial? Se cumple así con una de las condiciones básicas para poder hablar de la existencia de un relato, la presencia de una transformación. Sólo que ésta no se aplica ahora ni sobre personajes ni sobre situaciones, sino sobre imágenes. La aventura nos acecha en el fondo de la tecnología.

Allí donde la imagen cinematográfica reclama la doble presencia de otra imagen que la continúe y de un fuera de campo que la constituya —el cine es el arte de no mostrarlo todo, en palabras de Michel Chion—, la imagen videográfica busca su propia prolongación en su mismo interior a través de una serie de efectos tecnológicos (incrustaciones, *splits, quantel* ...). Puede pensarse que la narración no surge aquí de un desenvolvimiento temporal sino espacial (un espacio no euclídeo capaz de volverse sobre sí mismo como un guante). Pero ya sabemos que el espacio es el tiempo en la imagen electrónica. Por tanto, retorno al origen y definitivo encuentro sobre la mesa de operaciones de la tecnología del tiempo con su propio fantasma travestido de espacio.

CAPÍTULO XXIII

Nuevas perspectivas de la imagen

Parece indudable que nos encontramos en puertas de una revolución en el campo de las comunicaciones que no va a pasar sin dejar huella en el área específica de la transmisión de la información por medios icónicos.

Para mostrar alguna de las vías por las que puede transitar este futuro vamos a ocuparnos de algunas nuevas tecnologías aún en fase de desarrollo: la *holografía*, las *imágenes interactivas* y las *imágenes sintéticas*.

23.1. *La imagen tridimensional: el holograma*

La holografía permite alcanzar un sueño que la pintura, la fotografía, el cine y el video —a través sobre todo de los intentos de dar profundidad al dispositivo— han perseguido sin tregua: pasar de la imagen de proyección bidimensional a la de proyección tridimensional. Puede decirse que la holografía se presenta como una manera especialmente realista de almacenar la información visual, de tal manera que a diferencia, por ejemplo, de lo que sucede con las imágenes fotográficas denominadas estereoescópicas (en las que dos imágenes ligeramente diferentes producen por superposición una cierta sensación de profundidad), la imagen holográfica posee una profundidad y paralaje continuo.

La fuente que hace posible la holografía es la *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation*, más conocida como LASER. El láser es un creador de luz cuya concepción ha sido posible gracias a la

conjunción de la teoría atómica de Niels Bohr y la teoría cuántica, dando lugar al desarrollo de un aparato capaz de producir un rayo intenso de luz coherente.

La tecnología del rayo láser ha permitido el registro, sobre sustancia fotosensible de elevado contraste, de la totalidad de la información lumínica referida a un determinado objeto, mediante la exploración de una imagen directa y de otra derivada. Posteriormente puede procederse a reproducir dicho objeto a través de su proyección tridimensional en el espacio.

Sintetizando, puede decirse que un holograma no es sino un tipo especial de fotografía, en la que se contienen datos referidos a la intensidad, la amplitud, la longitud de onda y la fase de la luz reflejada por un objeto. Al ser iluminado, con idéntico ángulo que en la exposición y con luz suficientemente coherente, el holograma produce una serie de ondas difractadas de amplitud y con un reparto de fases idéntico a las de la luz reflejada por el objeto mismo, creándose una imagen tridimensional que puede ser observada e incluso fotografiada.

Con la holografía, la profundidad de campo del cine o la foto y la perspectiva lineal de la pintura dejan paso, en su ilusoriedad, al registro total del volumen de la realidad (*holos*: entero y *gramma*: escritura).

Aunque se trata de un procedimiento relativamente antiguo —el primer holograma fue producido por Denis Gabor en 1947 utilizando la luz casi coherente emitida por una lámpara de vapor de mercurio—, sólo con la invención del láser (1957) se pudo realmente comenzar a desarrollarlo de forma sistemática. En la actualidad existen ya aplicaciones sobre todo en el campo artístico y en el de la medicina (el origen del invento de la holografía se encuentra en el intento de Gabor de incrementar el poder de resolución de los microscopios electrónicos).

En el terreno de la información, la holografía todavía tiene un pasado bien reciente. En el campo de la publicidad la primera imagen holográfica se produjo en 1970 a iniciativa de un joyero newyorkino. Una de las ventajas específicas que suelen señalarse al hablar de la holografía es que permite la exposición de objetos que, por unas u otras razones, no puedan ser presentados en público. Los hologramas sustituyen con ventaja a las fotografías e incluso a los vaciados.

En un futuro, es posible pensar en hologramas producidos o generados por ordenadores por lo que sus posibilidades científicas tienden a multiplicarse en un breve plazo temporal.

23.2. *Las imágenes interactivas*

En los últimos años se ha multiplicado el uso del ordenador en todos los campos de la vida. Con la incorporación de las pantallas de

visualización la velocidad de operación de los mismos creció vertiginosamente. Sin embargo, estos sistemas siguen siendo limitados en la medida en que su manejo requiere la utilización de numerosos caracteres alfabéticos y/o numéricos, además del aprendizaje de un lenguaje que sirva para la comunicación con la máquina.

Recientemente, se han comenzado a introducir una serie de mejoras basadas en el aprovechamiento de la capacidad del ser humano para localizar visualmente, en espacios complejos, objetos que le parezcan interesantes. Mediante determinados sistemas se consigue que la información aparezca en las terminales de manera visualmente más cercana a como aparecen en las situaciones de la vida cotidiana (*agendas*). Mediante la utilización de una señal se pueden seleccionar uno o varios datos que de esta manera pueden ser examinados con mayor detalle.

Un paso más en la búsqueda de la interacción —conseguir que el dispositivo electrónico obedezca al ojo y al dedo— se encuentra en el sistema SDMS (*Spacial Data Management System*) diseñado por el *Architecture Machine Group* del Massachusetts Institute of Techonology de Cambridge (USA). Sus fundamentos se encuentran en la aptitud humana de localizar rápidamente y de modo preciso los objetos en el espacio (Bolt, 1983).

Para llevar a cabo sus experimentos el *Architecture Machine Group* ha diseñado una sala de medios especialmente equipada en la que existe un falso muro tras el que se ha instalado una pantalla de retroproyección. El usuario se sienta en un sillón frente a la pantalla y cada brazo del sillón posee una tecla sensible y una palanca que le permiten dar órdenes al sistema (una presión sobre la palanca produce un efecto de *zoom*). A ambos lados del sillón se ubican dos monitores, sobre cuyas pantallas aparecen los datos a tratar en forma de imágenes y que son sensibles al tacto, por lo que mediante el dedo se puede seleccionar una imagen que, automáticamente, aparece en la pantalla grande. Ocho altavoces contribuyen a crear un ambiente sonoro tridimensional. Pero estas imágenes son, además, sensibles a la voz, que puede solicitar que representaciones ampliadas de las que le muestran los monitores aparezcan en la gran pantalla.

A partir de ahí, el acceso a los datos guarda enormes paralelismos con la realidad. Un libro se ojea, una calculadora se contacta con el dedo, un teléfono permite «marcar» el número deseado tocando las virtuales teclas de la imagen, etc...

Si se habla de imágenes interactivas es porque, como dice Bolt, estas imágenes saben que se las habla, se las mira o se las exhibe.

Para conseguir esto se ha preparado una tecnología específica destinada a detectar hacia qué punto tiende el dedo del operador o hacia dónde vaga su mirada. Un sistema de brazalete (que se interacciona con una calculadora situada en una de las patas del sillón mediante la yuxtaposición de dos campos magnéticos) y gafas

(equipadas con un dispositivo que permite determinar la posición del ojo con respecto a la montura y un cubo de sensorización espacial que determina la posición de las gafas en el espacio de la habitación) define el lugar de la «sala de medios» hacia donde apuntan la mano y el ojo del observador.

Con estos sofisticados mecanismos y otros actualmente en curso de desarrollo (enfoque de una cámara sensible a los infrarrojos hacia el ojo sobre el que se refleja un pequeño punto de luz, cuya distancia al centro de la pupila informa sobre la actitud del ojo), permiten incorporar la dirección de la mirada, técnica que forma parte del más antiguo arsenal comunicativo del hombre a los sistemas informativos.

Una de las utilizaciones desarrolladas hasta el momento por el MIT, es la de poner en marcha la unión de la imagen interactiva con un sistema de almacenamiento visual como es el video-disco. De hecho, la realización de un sistema interactivo como el que estamos describiendo ha debido superar dos escollos: la mejora de las pantallas o terminales, conseguido mediante la incorporación de una serie de progresos a la visualización por tubo catódico, pasando de los dibujos y caracteres monocromáticos a los dibujos en colores, y la disponibilidad de memorias electrónicas de gran capacidad. La solución a este último problema la ha facilitado el video-disco, que puede contener hasta 54000 imágenes de televisión en cada cara (formato americano), lo que supone cerca de treinta minutos de visión. Aunque sus verdaderas posibilidades se multiplican cuando se le utiliza como banco de números que permiten reconstruir imágenes. En cualquier caso, es evidente que la operatividad de esta información sólo lo será a un nivel aceptable si es incorporado a un sistema interactivo.

Dos de las aplicaciones puestas a punto sobre estas bases son los planos-películas, como el realizado en la estación de esquí de Aspen (Colorado) y los manuales de aprendizaje interactivo o «manual-película».

23.3. *Las imágenes sintéticas: la infográfica*

En el capítulo anterior hemos hecho referencia a la *generación electrónica de formas y movimientos*. Se trataría de un nuevo estadio en la producción de imágenes que, sin embargo, mantiene fuertes vinculaciones con la práctica videográfica (ver *supra*, 22.3.2.) a través de su común utilización de la pantalla del monitor en tanto que terminal.

Fruto de las técnicas digitales y de la producción por ordenador basada en la composición de la imagen a través de puntos elementales y discretos (denominados *pixels*), a los que se dota de una doble

referencialidad en un sistema de coordenadas espaciales y cromáticas, permite obtener unos productos icónicos organizados matricialmente, almacenables en la memoria de un ordenador y manipulables *pixel* a *pixel*.

23.3.1. Categorías de imágenes sintéticas

Estas imágenes sintéticas, que también se denominan *infográficas* se clasifican en cuatro categorías (Gubern, 1987, 83):

1) *Imágenes no figurativas* que aparecen vinculadas en un primer momento con una dimensión decorativa

2) *Imágenes gráficas* o simbólicas, denominadas así por hacer uso de símbolos y modelos codificados que sirven para representar esquemas o diagramas capaces de representar informaciones cuantitativas o topológicas

3) *Imágenes figurativas* que de manera estilizada, pero manteniendo una similitud aparencial notoria, representan objetos del mundo real. Se trata de un tipo de imágenes crecientemente utilizadas en áreas como la arquitectura, la ingeniería y la publicidad, en donde despliegan toda la fascinación de su sofisticación tecnológica.

4) *Imágenes realistas* que mimetizan las apariencias de los objetos

23.3.2. Representación infográfica e imagen latente

El tipo de operaciones constitutivas de la imagen infográfica no deja de tener influencia en sus características. Si la pintura, el grabado, la fotografía o el cine producen una imagen permanentemente inscrita en su soporte, la videografía y la infografía diseñan una singular distancia entre lo que podríamos denominar la *imagen matriz* y su soporte de registro, tanto a niveles de diferente extensión física, como a la relación que se establece entre las *formas latentes* o potenciales y su transcripción icónica (Gubern, 1987, 83-84).

Baste pensar en la *distancia* que existe entre el *programa* que la hace posible y la *obra* que surge del mismo. El paso de la *potencia* a la *presencia*, de la *latencia* a la *emergencia* en términos visuales, se constituye sobre un recorrido, sobre un salto tecnológico —y conceptual— que implica una *transformación cualitativa.*

El *isomorfismo* de la imagen fotoquímica, sólo susceptible de alteraciones cuantitativas (tamaño y número de copias), deja paso a una tarea de *conversión*, de *transformación,* de proceso que configura a la *imagen sintética* como el lugar en el que un *concepto* se transforma en *percepto* de manera *inmediata e instantánea.*

23.4. *De la «expanded image» a la visión artificial*

La aparición en escena de este nuevo tipo de imágenes está llamada a alterar nuestra relación con el universo audiovisual. Entre otras cosas porque ponen en crisis el mismo concepto de imagen tal y como tradicionalmente ha venido entendiéndose.

De hecho ha llegado el momento de volver a preguntarnos *qué significa ver*, *qué es una imagen* y *qué mecanismos permiten* el paso desde el puro acto de recepción sensorial a *la captación inteligente del mundo*.

Si en este texto nos hemos ocupado fundamentalmente de cómo se pasa de la realidad a la captación del mundo —lo que implica una definición de la imagen en función de los instrumentos perceptivos puestos en juego— primero, y de cómo se pasa de la pura recepción visual a la elaboración del significado, después, no hay que perder de vista que las más modernas tendencias que trabajan en el mundo de la imagen se ocupan prioritariamente de intentar reproducir tecnológicamente las prestaciones de los mecanismos inteligentes de la mente humana entre los que se encuentran los de la visión.

Aquí haría su entrada la denominada *ideología informática*, entendida como aquel grupo de teorías y técnicas que se orientan a la captación, procesamiento y presentación de las imágenes mediante instrumentos informáticos y electrónicos (Morasso y Tagliasco, 1984). En esta disciplina nueva concurren, con sus aportaciones específicas, la fisiología de la visión, la óptica, la electrónica, la informática, la inteligencia artificial y el diseño.

Recapitulemos, en esta perspectiva, algunas de las nociones manejadas hasta ahora. En primer lugar, conviene recordar que el concepto básico de imagen utilizado no ha sido otro que aquel que se basa sobre la idea de la existencia de una relación entre una superficie capaz de emitir o reflejar radiaciones electromagnéticas y un sistema humano que las percibe.

Lo que nos ha llevado a poner el acento en un tipo de imágenes: las visibles. Pero ya no es posible dejar de lado por más tiempo la existencia junto a éstas de imágenes físicas pero no visibles (como es el caso, por ejemplo, de las obtenidas gracias a la utilización de rayos infrarrojos o ultravioletas) o, en un sentido más amplio, de imágenes abstractas como las de las funciones matemáticas.

Pensemos que para los tres tipos arriba indicados es perfectamente válida la idea de imagen como representación, en tanto en cuanto que todas cumplen la condición de «algo que sustituye —representándolo— a otra cosa».

Así, el objetivo central de la teoría de la imagen ha sido la comprensión del funcionamiento de esa representación como instrumento de significación. Pero este área de trabajo, sin dejar de ser funda-

mental, va a compartir en el futuro el tiempo de los expertos con la denominada *image construction* que se ocupa de cómo partiendo de una pura representación simbólica es posible producir una imagen de la misma, como sucede en los casos, ya analizados, de las imágenes sintéticas de las que cabe hacer notar que, aunque adopten pautas de analogía con respecto al «mundo natural», son transformaciones de un programa al que «representan».

A este campo se ha venido a añadir más recientemente la *image understanding* que de alguna forma pretende recorrer el camino inverso al de la *image construction*, al querer producir, partiendo de una imagen, una representación abstracta de la misma, de tal manera que quede codificada adecuadamente para el ente perceptor y elaborador (véase Morasso y Tagliasco, 1984, 22 y sig.).

Directamente relacionado con estas prácticas se halla el campo de trabajo de la denominada *visión artificial*, que no es sino el intento de poner a punto dispositivos que, partiendo de la imagen de una escena, sean capaces de efectuar reconocimientos de objetos presentes en la misma. Como es lógico, esos dispositivos intentan reproducir determinadas características del sistema visivo humano. Así se ha trabajado en la *pattern recognition* (reconocimiento de formas bidimensionales) o en los más complejos *reconocimientos de escenas* (proyecciones sobre plano de escenas tridimensionales).

Para ello estos sistemas expertos deben ser capaces de procesar variables tales como el contraste, la iluminación, la disparidad binocular del color, la amplitud del campo visual y el movimiento. Lo que implica el intento de describir, mediante algoritmos, la elaboración de la información en los procesos visivos humanos.

En estos casos podemos hablar de la existencia de una auténtica *visión sin mirada*, y justificar en su misma materialidad la necesidad de proceder a *pensar la imagen*. Porque en el mundo contemporáneo la imagen no es tanto algo que *se mira* (punto de vista) como algo que *se piensa* (se calcula).

Bibliografía

ALMASY, Paul (1975), *La photographie, moyen d'information*, París, Téma Editions.

ANDREW, Dudley (1978), *Las principales teorías cinematográficas*, Barcelona, Gustavo Gili.

ARISTARCO, Guido (1968), *Historia de las teorías cinematográficas*, Barcelona, Lumen.

ARNHEIM, Rudolf (1971), *El cine como Arte*, Buenos Aires, Infinito.

AUMONT, Jacques (1979), *Montage Eisenstein*, París, Albatros.

AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M., (1983), *Esthétique du Cinéma*, París, Fernand Nathan.

BALTRUSAITIS, J. (1955), *Anamorphosis*, París, O. Perrin.

— (1978), *Le Miroir*, París, Seuil.

BARADUC, Jean (1972), «La Dénotation dans les Annonces Publicitaires», en *Communications et Langages*, 14, 105-115.

BARON, Naomi (1985), «Iconicity in language and art», en *Semiotica*, 52-3/4, 187-211.

BARTHES, Roland (1961), «Le message photographique», *Communications*, 1.

—(1964), «Rhétorique de l'image», *Communications*, 4, 40-51

—(1970), «L'ancienne rhétorique», *Communications*, 16, 172-229.

—(1973 a), «Diderot, Brecht, Eisenstein», en *Cinéma: Théorie, Lectures* (número especial de la *Revue d' Esthétique*), París, Klincksieck.

—(1973 b), *Le plaisir du texte*, París, Seuil. (Traducción castellana en Siglo XXI Editores.)

—(1980), *La chambre claire (Note sur la photographie)*, París, Gallimard/Seuil.

—(1982), *L'obvie et l'obtus (Essais critiques III)*, París, Seuil. (Traducción castellana —ampliada— en Barcelona, Paidós.)

BATTACHARYA, Nikhil (1984), «A picture and a thousand words», *Semiotica*, 54-3/4, 213-246.

BAUDRILLARD, Jean (1977), *Le trompe-l'oeil*, Documents de Travail et Prepublications, núm. 62. Urbino, Centro Internazionale di Semiotica e di Linguistica.

—(1981), *Simulacres et simulation*, París, Editions Galilée.

—(1984), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.

BAUDRY, Jean-Louis (1970), «Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base», en *Cinéthique*, 7/8, 1-8.

—(1975), «Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de realité», en *Communications*, 23, 56-72.

BAZIN, André (1966), *¿Qué es el cine*, Barcelona, Rialp.

—(1973), *Orson Welles*, Valencia, Fernando Torres.

BELLOIR, Dominique (1981), *Vidéo, art, explorations*, París, Editions de L'Étoile.

BENJAMIN, Walter (1975), «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en, *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, págs. 15-57.

BENVENISTE, Emile (1966), *Problèmes de Linguistique générale*, París, Gallimard.

—(1971), *Problemas de Lingüística general I*, México, Siglo XXI.

—(1977), *Problemas de Lingüística general II*, México, Siglo XXI.

BERGALA, Alain (1976), «Le Pendule», en *Cahiers du Cinéma*, 271, 40-46.
BERGER, John (1975), *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili.
—(1980), *About looking*. Nueva York, Pantheon Books.
BETTETINI, Gianfranco (1979), *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, Milán, Bompiani.
—(1982), «Realidad, Realismo, Neorrealismo, Lenguaje y Discurso», en L. Michicché (Ed.): *Introducción al neorrealismo italiano*, vol. I. Valencia, Excm. Ajuntament de València, págs. 99-119.
—(1986), *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra.
BLACK, Max (1983), «¿Cómo representan las imágenes?», en Gombrich, Hochberg y Black: *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós, págs. 127-169.
BLAKEMORE, Colin (1973), «The Baffled brain», en R. Gregory y E.H. Gombrich (eds.): *Illusion in nature and art*, Londres, G. Duckworth and Co. Ltd, págs. 9-47.
BOLT, Richard A. (1983), «Las imágenes interactivas», en *Mundo Científico*, 17, 758-769.
BONET, Eugeni (1987), «Polivideo: el video en plural», en *Telos*, 9, 103-109.
BONET, E.; DOLS, J.; MERCADER, A.; MUNTADAS, A. (1980), *En torno al video*, Barcelona, Gustavo Gili.
BONITZER, Pascal (1976), «La Surimage», en *Cahiers du Cinéma*, 272, 29-34.
—(1977), «Voici», en *Cahiers du Cinéma*, 273, 5-18.
—(1978), «Décadrages», en *Cahiers du Cinéma*, 284, 8-15.
—(1985), *Décadrages. Peinture et cinéma*, París, Editions de L'Etoile.
BORDWELL, D.; THOMPSON, K.; STAIGER, J. (1985), *The classical Hollywood cinema*, Londres, Routledge and Kegan Paul.
BOURDIEU, Pierre (1965), *Un art moyen*, París, Editions du Minuit.
BRANIGAN, Edward (1978), «Formal permutations of the point-of-view shot», en *Screen*, 16/3, 54-64.
—(1981), «The Spectator and Film Space. Two Theories», en *Screen*, 22/1, 55-78.
—(1984), *Point of view in the cinema*, Amsterdam, Mouton Publishers.
BRECHT, Bertold (1973), *El compromiso en literatura y arte*, Barcelona, Península.
BREMOND, Claude (1968), «Pour un gestuaire des bandes dessinées», en *Communications*, 10, 94-100.
BRESSON, François (1981), «Compétence iconique et compétence linguistique», en *Communications*, 33, 185-196.
BRUNETTA, Gian Piero (1987), *Nacimiento del relato cinematográfico*, Madrid, Cátedra.
BRUNO, Edoard (1979), «Sulla struttura autonoma dell'inquadratura», en *Filmcritica*, 300, 418-420.
BURCH, Noel (1970), *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos.
—(1980), «Porter ou l'ambivalence», en R. Bellour (ed.): *Le cinéma américain I*, París, Flammarion, 31-49. (trad. castellana en Burch 1985).
—(1985), *Itinerarios*, Bilbao, Certamen Internacional de Cine Documental/ Caja de Ahorros Vizcaína.
—(1987), *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra.
BUSCEMA, Massimo (1979), «L'enunciazione visiva», en *Filmcritica*, 300, 431-440.
CASA, Maurizio della (1980), *La ricerca in semiologia I/II*, Brescia, Editrice La Scuola.
CALABRESE, Omar (1980), «From the semiotics of painting to the semiotics of pictorial text», en *Versus*, 25, 3-27.
—(1981), «La sintassi della vertigine: sguardi, specchi e ritratti», en *Versus*, 29, 3-31.
—(1985), *La macchina della pittura*, Bari, Laterza.
—(1987 a), *El tiempo en la pintura*, Madrid, Mondadori.

—(1987 b), «Problemes d'enonciation abstraite», en *Actes Sémiotiques. Bulletin*, X, 44, 35-40.
CASETTI, Francesco (1980), *Introducción a la semiótica*, Barcelona, Fontanella.
—(1986), *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milán, Bompiani.
CEBRIAN HERREROS, Mariano (1978), *Introducción al lenguaje de la televisión*, Madrid, Pirámide.
CHATEAU, Dominique (1979), *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie*. París, U. G. E.
CHATMAN, Seymour (1978), *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, Ithaca, Cornell University Press.
CHEVRIER, Jean-François (1982), *Proust et la photographie*, París, Editions de L'Étoile.
CHION, Michel (1982), *La voix au cinéma*, París, Editions de L'Étoile.
—(1985), *Le son au cinéma*, París, Editions de L'Étoile.
COLOMBO, Furio (1983), *Rabia y televisión*, Barcelona, Gustavo Gili.
COSTA, Joan (1981), «El lenguaje fotográfico: un análisis prospectivo de la imagen fotográfica», en AA.VV.: *Imagen y lenguajes*, Barcelona, Fontanella, 107-135.
DANEY, Serge (1977), «L'orgue et L'aspirateur», en *Cahiers du Cinéma*, 279/280, 19-27.
DAYAN, Daniel (1974), «The tutor code of classical cinema», en *Film Quarterly*, 28/1, 22-31.
DELEUZE, Gilles (1983), *L'image-mouvement (Cinéma I)*, París, Minuit.
DÍAZ NOSTY, B. y BUSTAMANTE, E. (1985), «Nuevas tecnologías de la información», en *Contracampo*, 39, 27-37.
DIJK, Teun Van (1983), *La ciencia del texto*, Barcelona, Paidós.
DOELKER, Christian (1982), *La realidad manipulada*, Barcelona, Gustavo Gili.
DONDIS, D. A. (1976), *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili.
DUBOIS, Philippe (1986), *El acto fotográfico*, Barcelona, Paidós.
DURAND, Jacques (1970), «Rhétorique et image publicitaire», en *Communications*, 17, 70-95.
EBERWEIN, Robert T. (1984), *Film and the dream screen*, Princeton, Princeton University Press.
ECO, Umberto (1972), *La estructura ausente*, Barcelona, Lumen.
—(1977), *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen.
—(1979 a), «Prospettive di una semiotica delle arte visive», en AA. VV.: *Teorie e pratiche della critica d'arte*, Milán, Feltrinelli.
—(1979 b), «¿El público perjudica a la televisión», en M. Moragas (ed.): *Sociología de la comunicación de masas*, Barcelona, Gustavo Gili.
—(1981), *Lector in fabula*. Barcelona, Lumen.
—(1984), *Semiotics and the foundations of language*, Londres, Macmillan Press.
—(1985), «How culture conditions the colours we see», en Marshall Blonsky (Ed.): *On Signs*, Baltimore, The John Hopkins University Press. 157-175.
EHRENZWEIG, A. (1976), *Psicoanálisis de la percepción artística*, Barcelona, Gustavo Gili.
EISENSTEIN, S. M. (1970), *Reflexiones de un cineasta*, Barcelona, Lumen.
EPSTEIN, Edward Jay (1981), «The selection of reality», en *What's News (The media in the american society)*, San Francisco, Institute for Contemporary Studies: 119-132.
FLOCH, J. M. (1985), *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*. París/Amsterdam, Editions Hades-Benjamins.
—(1986), *Les formes de L'empreinte*, Périgueux, Pierre Fanlac.
FONT, Domènec (1981), *El poder de la imagen*, Madrid, Salvat Editores.
FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (1970), «Le verbal dans la bande dessinée», en *Communications*, 15.

—(1975), *La couleur et l'espace dans les comics*, Documents de Travail et Pré-publications, núm. 40, Urbino, Centro Internazionale di Semiotica e di Linguistica.
FOUCAULT, Michel (1981), *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Barcelona, Anagrama.
GARCÍA-ALBEA, José Eugenio (ed.) (1986), *Percepción y computación*, Madrid, Ediciones Pirámide.
GARRONI, Emilio (1972), *Proyecto de semiótica*, Barcelona, Gustavo Gili.
GAUDREAULT, André (1984), «Histoire et discours au cinéma», en *Les dossiers de la Cinémathèque*, 12, 43-46.
GHEUDE, Michel (1970), «Les photogrammes comme significants», en *Cinéthique*, 7/8, 64.
GENETTE, Gérard (1969), *Figures II*, París, Seuil.
—(1972), *Figures III*, París, Seuil.
—(1982), *Palimpsestes*, París, Seuil.
—(1983), *Nouveau discours du récit*, París, Seuil.
GERRITSEN, Franz (1976), *Color: apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico*, Barcelona, Blume.
GIBSON, James J. (1966), *The senses considered as perceptual systems*, Boston, Hougton Mifflin.
—(1974), *La percepción del mundo visual*, Buenos Aires, Infinito. (Edición original en Boston, Houghton Mifflin, 1950.)
—(1979), *The ecological aproach to visual perception*, Boston, Houghton Mifflin
GODARD, J. L. y GORIN, J. P. (1972), «Enquête sur une image», en *Tel Quel*, 52, 74-90.
GOMBRICH, E. H. (1968), *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Barcelona, Seix-Barral.
—(1975), «The Mirror and the Map», en *Philosophical transactions of the Royal Society of London*, 270, págs. 119-149.(Traducción española en Gombrich, 1987.)
—(1979), *Arte e ilusión*, Barcelona, Gustavo Gili.
—(1987), *La imagen y el ojo*, Madrid, Alianza Editorial.
GONZÁLEZ REQUENA, J. (1980), «Film, texto, semiótica», en *Contracampo*, 13, 51-61.
—(1985 a), «Film, discurso, texto», en *Revista de Ciencias de la Información*, 2, 15-40.
—(1985 b), «Un mundo descorporeizado: para una semiótica del discurso televisivo», en *Contracampo*, 39, 7-16.
—(1988), *El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad*, Madrid, Cátedra.
GREGORY, R.L. (1970), *The intelligent eye*, Londres, Weidenfeld and Nicholson.
—(1973), «The confounded eye», en R. Gregory y E. H. Gombrich (eds.), *Illusion in nature and art*, Londres, Gerald Duckworth and Co. págs 49-45.
GREIMAS, A. J. (1980), «Semiotica figurativa e semiotica plastica», en *Filmcritica*, 307/308/309, 253-267. (El texto original, en francés, apareció en *Actes Sémiotiques, Documents*, VI, 60, 1984.)
GREIMAS, A. J. y COURTES, J. (1982), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos.
—(1986), *Sémiotique. Dictionaire raisonné de la theorie du langage*. Tome 2. París, Hachette.
GRUPO μ (1979), *Trois fragments d'une rhétorique de l'image*. Documents de Travail et Pré-publications, 82/83, Urbino, Centro Internazionale di Semiotica e di Li'nguistica.
GUBERN, Román (1972), *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península.
—(1974), *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen
—(1975), «David Wark Griffith et l'articulation cinématographique», en *Les Cahiers de la Cinématheque*, 17.

—(1979), «Crítica a la utopía comunicacional capitalista», en M. Moragas (ed.), *Sociología de la comunicación de masas*, Barcelona, Gustavo Gili, 280-292.
—(1981), «El comic», en AA.VV.: *Imagen y lenguaje*. Barcelona, Fontanella, 139-189.
—(1987), *El simio informatizado*, Madrid, Fundesco.
HALLIWELL, Kevin (1980/1981), «Photographs and narrativity: A reply», en *Screen Education*, 37, 79-88.
HEATH, Stephen (1977/1978), «Notes on suture», en *Screen*, 18/4, 48-76.
HENRY, Michel (1983), «La formación óptica de las imágenes», en *Mundo científico*, 27, 706-717.
HERSKOVITS, M. J. (1959), «Art and value», en AA.VV.: *Aspects of Primitive Art*, Nueva York, The Museum of primitive art. págs. 42-97.
HOCHBERG, Julián (1983), «La representación de objetos y personas», en Gombrich, Hochberg y Black, *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós, págs. 69-126.
HUDSON, W. (1960), «Pictorial depth perception in sub-cultural groups in Africa», en *The Journal of Social Psychology*, 22, 183-208.
IMBERT, Michel (1983), «La neurobiología de la imagen», en *Mundo científico*, 27, 718-731.
INAGA, Shigemi (1983), «La réinterpretation de la perspective linéaire au Japon 1740-1830 et son retour en France», en *Actes pour la Recherche en Sciences Sociales*, 49, 29-45.
IVINS, W. M. (1975), *Imagen impresa y conocimiento*, Barcelona, Gustavo Gili.
JOST, François (1983), «Narration(s): en deçà et au-déla», en *Communications*, 31, 192-212.
—(1984 a), «Le regard romanesque. Ocularisation et focalisation», en *Hors-Cadre*, 2, 67-86.
—(1984 b), «Focalisations cinématographiques: De la théorie a l'analyse textuelle», en *Fabula*, 4, 9-31.
—(1985), «L'oreille interne. Propositions pour une analyse du point de vue sonore», en *Iris*, 3/1, 21-34.
KANIZSA, Gaetano (1980), *Gramática del vedere. Saggi su percepzione e Gestalt*, Bolonia, Il Mulino.
—(1986), *Gramática de la visión. Percepción y pensamiento*, Barcelona, Paidós.(La edición española de 1986 se compone de cinco capítulos tomados de la edición italiana de 1980 (cap. 6—10) y de otros cinco extraídos del libro de Kanizsa, Legrenzi y Sonino, *Percezione, Linguaggio, Pensiero)*
KATZ, David (1945), *Psicología de la forma*, Madrid, Espasa Calpe.
KLEIN, Robert (1980), *La forma y lo inteligible*, Madrid, Taurus.
KRACAUER, Sigfried (1960), *Theory of film: The redemption of physical reality*, New York, Oxford University Press.
KUIPPER, E. y POPPE, E. (1981), «Voir, regarder», en *Communications*, 34, 85-96.
LACAN, Jacques (1984), *Escritos I*. (10ª edición revisada y aumentada), México, Siglo XXI.
LEDERMAN, Susan y NICHOLS, Bill (1981), «Flicker and the motion in film», en Nichols, *Ideology and the image*, Bloomington, Indiana University Press, 293-301.
LEVI-STRAUSS, Claude (1964), *El pensamiento salvaje*, México, Fondo de Cultura Económica.
—(1968), *Mitológicas I: Lo crudo y lo cocido*, México, Fondo de Cultura Económica.
LURIA, A.S. (1981), *Sensación y percepción*, Barcelona, Fontanella.
LYOTARD, J. F. (1985), «Reglas y paradojas», en *Los cuadernos del Norte*, 35, 48-52.
MALDONADO, Tomás (1975), *Vanguardia y racionalidad*, Barcelona, Gustavo Gili.

MARCE I PUIG, Francesc (1983), *Teoría y análisis de las imágenes*, Barcelona, Publications i editions de la Universitat de Barcelona.
MARCHAN FIZ, Simón (1981), *El universo del arte*, Madrid, Salvat.
MARR, David (1985), *La visión*, Madrid, Alianza Editorial.
McLUHAN, Marshall (1968), *La comprensión de los medios*, México, Diana.
METZ, Christian (1972 a), «Imágenes y pedagogía», en AA.VV.: *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
—(1972 b), *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
—(1972 c), *Essais sur la signification au cinéma II*, París, Klincsieck.
—(1973), *Lenguaje y cine*. Barcelona, Planeta.
—(1979), *Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Gustavo Gili.
MITRY, Jean (1976), «Sobre un lenguaje sin signos», en J. Urrutia (ed.), *Contribuciones al análisis semiológico del film*, Valencia, Fernando Torres, 263-290.
—(1978), *Estética y psicología del cine.(dos vols.)*, Madrid, Siglo XXI.
MOLES, Abraham (1981), *L'image. Communication fonctionelle*, París, Casterman.
MOLES, A. y ZELTMAN, G. (1975), «Los canales de la comunicación», en Moles, A. (ed.), *La comunicación y los Mass-media*, Bilbao, Mensajero.
MORASSO, Pietro y TAGLIASCO, Vincenzo (1984), *Eidología informatica*, Roma, La Nuova Italia Scientifica.
MORRIS, Charles (1985), *Fundamentos de la teoría de los signos*, Barcelona, Paidós.
NADAL, J. M. (1985), «Historia/discurso, veinticinco años después», en *Estudis Semiòtics*, 3/4, 13-25.
—(1986), «La enunciación narrativa», en *Investigaciones Semióticas I*, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 367-390.
—(1988), «Las oberturas de 'Recuento' y de 'La vida exagerada de Martín Romaña'. Del 'Yo' en el espectáculo al espectáculo del'Yo'.», en *Boletín/ Agerkaria*.
NADIN, Mihai (1984 a), «Introducción», en *Semiotica*, 52, núm. 3/4 (número especial *The semiotics of the visual*), 165-171.
—(1984 b), «On the meaning of the visual», en *Semiotica*, 52, núm. 3/4, 335-377.
OUDART, Jean-Pierre (1969), «La suture», en *Cahiers du Cinéma*, 211/212, 36-39 y 50-55.
—(1971), «L'effet de réel», en *Cahiers du Cinéma*, 228, 19-26.
PALEK, Bohumil (1986), «The map: its signs and their relations», en *Semiotica*, 59, 1/2.
PANOFSKY, Erwin (1971), *Estudios sobre iconología*, Madrid, Alianza Editorial.
—(1973), *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Tusquets Editores.
—(1975), «I primi lumi: La pintura del Trecento italiano y su impacto sobre el resto de Europa», en *Renacimiento y renacimientos en el arte occidental*, Madrid, Alianza Editorial, págs. 175-235.
PASOLINI, Pier Paolo (1971), «Discurso sobre el plano secuencia o el cine como semiología de la realidad», en AA.VV.: *Problemas del Nuevo Cine*, Madrid, Alianza Editorial.
—(1976 a), «Teoría de las uniones», en J. Urrutia (ed.), *Contribuciones al análisis semiológico del film*, Valencia, Fernando Torres, 291-298.
—(1976 b), «El Rema», en J. Urrutia (ed.), *Contribuciones al análisis semiológico del film*, Valencia, Femando Torres, 299-308.
PASSERON, René (1980), «Sull'apporto de la Poietica alla Semiologia del pittorico», O. Calabrese (ed.), *Semiotica della pittura*, Milán, Il Saggiatore.
PEIRCE, Charles S. (1931/1935), *Collected papers*, 8 vols., Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
—(1987), *Obra lógico-semiótica*, Madrid, Taurus.

PENINOU, Georges (1976), *Semiótica de la publicidad*, Barcelona, Gustavo Gili.
PENROSE, L. S. y R. (1958), «Impossible objets: special type of illusion», en *British Journal of Psychology*, XLIX, 31.
PERICOT, Jordi (1985), *Posicions per una anàlisi de la imatge*, (policopiado).
PIERANTONI, Ruggero (1984), *El ojo y la idea*, Barcelona, Paidós.
PIRENNE, M. H. (1970), *Optics, painting and photography*, Londres, Cambridge University Press.
RAMÍREZ, J. A. (1976), *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Cátedra.
RICHERI, Giuseppe (1982), *L'universo telematico. Il lavoro e la cultura del prossimo domani*, Bari, De Donato.
RIO, Michel (1978), «Signe et figure», en *Communications*, 29, 5-12.
RIVERS, W H.R. (1901), *Reports of the Cambridge anthropological expedition to Torres Straits*, A. C. Haddon (ed.), vol. II, Cambridge, The University Press.
ROCK, Irvin (1985), *La percepción*, Madrid, Labor.
RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L. (1978), *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Barcelona , Gustavo Gili.
ROTHMAN, William (1975), «Against the system of suture», en *Film Quarterly*, 29/1, 45-50.
RUIZ COLLANTES, F. J. (1986), «Imagen, texto, enunciado», en *Imatge i entorn*, 1, 77-103.
SARTRE, Jean-Paul (1964), *Lo imaginario*, Buenos Aires, Losada.
SAUSSURE, Ferdinand de (1945), *Curso de Lingüística general*, Buenos Aires, Losada.
SCHEFER, Jean-Louis (1970), *Escenografía de un cuadro*, Barcelona, Seix-Barral.
SEGALL, CAMPBELL y HERSKOVITS (1966), *The influence of culture on visual perception*, Indianápolis/Nueva York, The Bobs-Merrill Co. Inc.
SONTAG, Susan (1980), *Sobre la fotografía*, Barcelona, EDHASA.
TAYLOR, C. A. (1978), *Images*, Londres, Wikeham.
THOM, René (1985), «Local y global en la obra de arte», en *Los Cuadernos del Norte*, 35, 24-31.
THOULESS, R.H. (1931), «Phenomenal regression to the real object», en *British Journal of Psychology*, XXI, 39-359.
—(1933), «A racial difference in perception», en *The Journal of Social Psychology*, 4, 330-339.
TOMAS, D. (1983), «A mechanism for meaning: A ritual and the photographic process», en *Semiotica*, 46/1, 1-39.
THURLEMAN, Felix (1980), «La double spatialité en peinture», en *Actes Sémiotiques Bulletin*, III, 15.
VERON, Eliseo (1983), «Il est là, je le vois, il me regarde», en *Communications*, 38, 98-112.
VILCHES, Lorenzo (1983), *La lectura de la imagen*, Barcelona , Paidós.
—(1987), *Teoría de la imagen periodística*, Barcelona, Paidós.
VILLAFAÑE, Justo (1985), *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, Pirámide.
VIQUEIRA, Carmen (1977), *Percepción y cultura: un enfoque ecológico*, México D. F., Ediciones de la Casa Chata.
WALLIS, Mieczylaw (1973), «On iconics signs», en J. Rey-Debove (ed.), *Recherches sur les systemes signifiants*, The Hague-París, Mouton, págs. 481-498.
WRIGHT, Lawrence (1985), *Tratado de perspectiva*, Barcelona, Editorial Stylos.
ZEMS, Abraham (1974), *Dessins des indiens tchikao, yanomami et piaroa*. Documents de Travail et Pre-publications, núm. 35, Urbino, Centro Internazionale di Semiotica e di Linguistica.
ZUNZUNEGUI, Santos (1983), «Video-arte: fragmentos de una imagen», en *Contracampo*, 33, 47-50.
—(1984), «Imagen. Documental, ficción», en *Revista de Ciencias de la Información*, 2, 53-62.

—(1985 a), «Escribir la imagen», en A. N. Cabró (ed.), *Art Book 1*, Madrid, Pygmalión, págs. 25-27.
—1985 b), «Televisión: el silencio de la imagen», en *Contracampo*, 39, 17-26.
—(1986), «El territorio video», en *Eutopías*, 2/1, 145-152.
—(1987), «Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación», en *Telos*, 9, 57-63.

Índice

SEGUNDA PARTE

Semiótica de la imagen

TERCERA PARTE

Elementos para una historia de la imagen

CUARTA PARTE

LA IMAGEN MANUAL: DE LA OBRA INDIVIDUAL A LA MÚLTIPLE

QUINTA PARTE

EL ESPEJO FOTOQUÍMICO

SEXTA PARTE

El universo electrónico

Colección
Signo e Imagen

Signo e Imagen

TÍTULOS PUBLICADOS

1. *La conversación audiovisual*, GIANFRANCO BETTETINI (2ª. ed.).
2. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, GUY GAUTHIER (3ª. ed.).
3. *El ojo tachado*, JENARO TALENS.
4. *Guía del videocine*, CARLOS AGUILAR (6ª. ed.).
5. *El tragaluz del infinito*, NOEL BURCH (3ª. ed.).
6. *El nacimiento del relato cinematográfico*, GIAN PIERO BRUNETTA (2ª. ed.).
7. *El trazo de la letra en la imagen*, JUAN MIGUEL COMPANY-RAMÓN.
8. *Aproximación a la telenovela. Dallas/Dinasty/Falcon Crest*, TOMÁS LÓPEZ-PUMAREJO.
9. *El discurso televisivo*, JESÚS GONZÁLEZ REQUENA (3ª. ed.).
10. *El discurso del comic*, LUIS GASCA/ROMÁN GUBERN (3ª. ed.).
11. *Cómo se escribe un guión*, MICHEL CHION (7ª. ed.).
12. *La pantalla demoniaca*, LOTTE H. EISNER (2ª. ed.).
13. *La imagen publicitaria en televisión*, JOSÉ SABORIT (3ª. ed.).
14. *El film y su espectador*, FRANCESCO CASETTI (2ª. ed.).
15. *Pensar la imagen*, SANTOS ZUNZUNEGUI (4ª. ed.).
16. *La era neobarroca*, OMAR CALABRESE (2ª. ed.).
17. *Textos y manifiestos del cine*, JOAQUIM ROMAGUERA/HOMERO ALSINA (3ª. ed.).
18. *Semiótica Teatral*, ANNE UBERSFELD (3ª. ed.).
19. *La máquina de visión*, PAUL VIRILIO (2ª. ed.).
20. *El vestido habla*, NICOLA SQUICCIARINO (3ª. ed.).
21. *Cómo se comenta un texto fílmico*, RAMÓN CARMONA (3ª. ed.).
22. *La imagen precaria*, JEAN-MARIE SCHAEFFER.
23. *Videoculturas de fin de siglo*, VV. AA. (2ª. ed.).
24. *Antes del Apocalipsis. El cine de Marco Ferreri*, ESTEVE RIAMBAU (Coord.).
25. *Cine de mujeres*, ANNETTE KUHN.
26. *El cine y el fin del arte*, SILVESTRA MARINIELLO.

LA información y la cultura tienen en nuestros días un tratamiento predominantemente visual. Ante la actual inflación de textos en torno a, sobre y a cerca de la imagen, este libro ha optado por focalizar la atención sobre los aspectos discursivos de las prácticas icónicas, por privilegiar una aproximación a la imagen como lenguaje. Se trata de producir un conocimiento capaz de generar una competencia operativa dirigida a la «lectura» de las imágenes.



CATEDRA



0191015

